

MATERIALES

REVISTA PARA LA ENSEÑANZA MULTICULTURAL

26/2018

TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL



Catálogo de publicaciones del Ministerio: www.mecd.gob.es
Catálogo general de publicaciones oficiales: www.publicacionesoficiales.boe.es

Fecha de edición: 2018

Directora:

María José Fabre González

Coordinador:

Josu Baqué Ugarteburu

Equipo de redacción:

Lisa Arias Rodríguez

Amalia de Arozarena de la Lama

Inga Bernardo Pueyo

Antonio Caballero Javierre

María de los Santos Espejo Quijada



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Secretaría de Estado de Educación y Formación Profesional

Dirección General de Planificación y Gestión Educativa

Subdirección General de Cooperación Internacional y Promoción Exterior Educativa

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Documentación y Publicaciones

Edición: noviembre de 2018

ISSN: 1068-3054

NIPO: 030-15-211-9

MATERIALES

26

TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL

Contenido

1. ÁLBUMES ILUSTRADOS DE AQUÍ Y DE ALLÁ. DEL LIBRO A LA APLICACIÓN DIGITAL.....	5
2. DESCUBRIENDO A MIRÓ	18
3. LA TECNOLOGÍA Y YO: INVENTORES E INVENTOS DEL MUNDO HISPANO Y MÁS ALLÁ	31
4. LA VÍA DE LA PLATA: CAMINO MOZÁRABE.....	44
5. ¡LOCOS POR LA TECNOLOGÍA!.....	52
ARTÍCULO: REPENSAR LA EDUCACIÓN EN TÉRMINOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL.	63

Álbumes ilustrados de aquí y de allá. Del libro a la aplicación digital.

Noemí Peña Sánchez,
Harry C. Withers Elementary School,
Dallas Independent School District
Texas, Estados Unidos

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Los álbumes ilustrados (*picture books*) se caracterizan por el valor narrativo de sus imágenes, que se convierten en protagonistas de la historia. La elección de este tipo de libros se fundamenta en que es un excelente recurso educativo para la enseñanza bilingüe y para el aprendizaje de la lectoescritura. En los álbumes ilustrados las imágenes ocupan un papel clave para la comprensión y son punto de partida para aprender y desarrollar el lenguaje. Sin duda, las imágenes (ilustraciones, fotos, dibujos, etc.) son un lenguaje universal, accesible, motivador, que favorece las habilidades comunicativas. Además, a través de los álbumes ilustrados hemos querido trabajar otras áreas de conocimiento cuyo eje son los lenguajes artísticos y visuales.

Esta propuesta interdisciplinar está dirigida a niños de 1º grado dentro del programa de Enseñanza Dual. Las ilustraciones son la referencia clave con las que relacionar diferentes áreas (Lengua, Arte, Ciencias y Estudios Sociales), fomentando la competencia digital de forma interdisciplinar.

El componente cultural de los recursos elegidos facilitan la comprensión de la cultura española y la americana. Se han elegido desde España: “*El arenque rojo* de Gonzalo Moure y Alicia Varela” un cuento basado en imágenes en formato libro con tantas historias que contar como personajes aparecen en cada página. De Estados Unidos, se presenta: “*Spot*, de David Wiesner”, un cuento en formato aplicación para tableta. La aplicación permite al lector construir su propio relato

mientras se navega a través de las imágenes. Cabe mencionar que esta aplicación ha recibido varios galardones, entre el que destacamos mejor *app* para educación por la Asociación Americana de Bibliotecas Escolares en 2015.

OBJETIVOS

- Conocer los álbumes ilustrados en formato libro y aplicación digital.
- Estimular la observación atenta y la comprensión a partir de imágenes digitales.
- Ser capaz de elaborar una historia a partir de lo que sugiere una secuencia de imágenes.
- Potenciar la expresión oral y escrita a partir de los álbumes ilustrados.

NIVEL: A1 - A2 Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL).

TEMPORALIZACIÓN

Esta propuesta didáctica está planteada para realizarse en cinco sesiones de 60 minutos, ajustando los tiempos a las necesidades específicas de cada grupo.

El juego de cuento que se plantea en la última actividad pretende que la propuesta se trabaje también en las semanas posteriores en los centros de trabajo.

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA

1. Dibujo mientras tú describes

Objetivos específicos

- Conocer a los personajes principales de los cuentos.
- Ser capaz de dibujar un personaje a partir de una descripción.

Desarrollo

La actividad inicial consiste en conocer los personajes principales de ambos cuentos desarrollando la expresión oral y la creación artística. En esta sesión conocerán la mariquita y el arenque combinando la descripción y el dibujo.

Como espacio elegimos la alfombra donde tenemos la pantalla de proyección y como lugar idóneo para organizarlos y trabajar de modo flexible. Primero, se sentarán por parejas con las piernas cruzadas uno frente a otro, de modo que la pantalla queda visible sólo a uno de ellos. El compañero que esté de espaldas a la pantalla no puede mirar la primera imagen proyectada (la mariquita). Su pareja tiene que observar y describir con detalle lo que ve, mientras el que se encuentra de espaldas dibuja. Una vez finalizado el trabajo puede mirar la imagen proyectada que tenía a sus espaldas. Después cambian sus posiciones, y el compañero que estaba de espaldas y dibujaba ahora describe una nueva imagen (el arenque) para que su pareja lo dibuje.

Después de realizar ambos trabajos es necesario un espacio de diálogo para que puedan compartir sus dibujos con otros niños de clase. Como maestros debemos actuar como facilitadores de esta experiencia y dejar que sean los alumnos los que hablen de sus dibujos.

Para que todos tengan representados ambos personajes, cada niño dibuja el personaje que no dibujó, pero que sí describió. De manera individual y en las mesas dibujan el otro personaje y escriben su nombre debajo de

cada dibujo.

Respuesta: libre

2. ¿En qué se parecen el arenque y la mariquita?

Objetivos específicos:

- Comparar y contrastar dos seres vivos.
- Reconocer los personajes a través de los dibujos de los niños.

Desarrollo

En esta sesión vamos a trabajar las Ciencias a través del Lenguaje, comparando los dos seres vivos que son protagonistas de los cuentos.

Comenzamos en la alfombra y mostramos dibujos para que los niños los describan y compartan aquello que conocen sobre los seres vivos: arenque y mariquita. A lo largo de la sesión podemos ir guiando la observación sobre las características de cada uno de ellos de acuerdo con las ilustraciones ¿Qué hace la mariquita? ¿Dónde vive? ¿A dónde va el arenque? ¿De qué colores son?.

Después de esta puesta en común, introducimos en la alfombra nuestra próxima tarea. Los niños trabajan con las mismas parejas que la sesión anterior para comparar la mariquita y el arenque. Utilizamos un diagrama de Venn para escribir las características de cada personaje y lo común de ambos seres vivos.

Respuesta: libre

3. El paseo del arenque rojo

Objetivos específicos:

- Identificar el personaje principal a lo largo del cuento.
- Expresar una de las escenas del cuento utilizando el dibujo y la escritura y practicando el vocabulario.

Desarrollo

Esta sesión se centra en el área de Lenguaje, trabajando las habilidades de comprensión, la expresión oral y la escritura.

Nos situamos en la alfombra, donde vamos a realizar la lectura compartida del cuento “el

arenque rojo". Al tratarse de un álbum ilustrado, debemos tratar de que los niños estén atentos para observar todos los detalles, porque son las imágenes las que van a relatar el cuento.

Para comenzar les mostramos la portada para que identifiquen el personaje principal que hemos trabajado previamente. Al pasar las páginas el arenque pasea y va recorriendo diferentes escenas, donde suceden cosas. Una vez compartido, les pedimos que comenten el relato con todo el grupo. Como elemento cultural español hablaremos de los espacios de encuentro habituales en una ciudad, como son los parques. En un parque se refleja cómo la acción "pasear" es importante y además está presente en todas las páginas del cuento. En esta primera actividad oral trabajamos el vocabulario: pasear, arenque, arriba, abajo, derecha, izquierda, encima y debajo.

Después les pedimos a los niños que, por parejas, se cuenten mutuamente lo que sucede en el cuento, primero uno cuenta y el otro escucha y viceversa. Como maestros, debemos aprovechar este momento para observarlos y escucharlos.

La siguiente actividad requiere de la observación atenta de una de las páginas del cuento que seleccionamos. Posteriormente, les facilitamos una plantilla para que puedan dibujar en 10 minutos todo aquello que le sucede al arenque durante el cuento.

Finalmente, y en la misma plantilla del dibujo, tienen que escribir tres oraciones que describan la escena, utilizando el vocabulario del cuento.

Respuesta: libre

4. El increíble viaje de la mariquita roja **Objetivos específicos:**

- Identificar el personaje principal y otros personajes del cuento
- Describir los lugares que aparecen en el cuento
- Crear un mapa del viaje de la mariquita

Desarrollo

En esta sesión vamos a trabajar las áreas de Ciencias Sociales y Lenguaje a través de las TIC, ya que el cuento *Spot* se presenta como aplicación para tableta. Cabe mencionar que en el aula contamos con varias tabletas para trabajar por grupos.

Este cuento lo introducimos en la alfombra y tratamos de captar la atención de los niños diciendo que el cuento es diferente a los demás. Añadimos que el cuento que les vamos a contar es de un personaje singular, "la mariquita". Este cuento, a diferencia de otros que conocen, se presenta en la tableta y entonces se lo mostramos.

Les enseñamos la aplicación y comenzamos a navegar por el cuento, al tiempo que les invitamos a contar lo que sucede. Durante la lectura hacemos partícipes a los niños de elegir los posibles caminos que el cuento nos ofrece para construir el relato. Para la primera lectura vamos a establecer un límite de cuatro movimientos de zoom para finalizar el cuento. Una vez realizados, les preguntamos ¿por cuántos lugares viaja la mariquita? Entonces tratamos de que se cuenten por parejas el viaje de la mariquita, narrando la secuencia de eventos y los lugares por los que se viaja.

En una segunda lectura tratamos de repetir el cuento navegando por los mismos lugares que en la primera lectura. Mientras realizamos este recorrido vamos prestando atención a esos espacios visitados y la relación que éstos tienen con los que ya conocemos.

La actividad siguiente consiste en realizar un mapa con los diferentes lugares por donde viaja la mariquita. Para ello les vamos a proporcionar una plantilla con imágenes de esos cuatro lugares y dos imágenes de la mariquita. Primero tendrán que colorear y escribir el nombre correspondiente de cada uno de los lugares y luego recortarlo. Después crearán individualmente un mapa de ese viaje de la mariquita. Para ello utilizan un papel de construcción, previamente doblado en cuatro partes iguales. Sobre el papel organizan los diferentes lugares y, por orden, lo pegan. Finalmente, dibujan una línea que será el

itinerario que recorre la mariposa por los diferentes lugares. Es interesante que posteriormente añadan cualquier elemento adicional o dibujo en su mapa.

Una vez terminados los mapas, creamos una exposición con todos los trabajos en la que cada niño tiene la oportunidad de contar su propio mapa a los compañeros de clase.

5. ¡Adivina! Juego de cuentos

Objetivos específicos:

- Establecer conexiones entre ambos cuentos
- Identificar otros personajes con cada uno de los cuentos.
- Distinguir personajes secundarios del personaje principal.
- Ser capaz de narrar lo que sucede a ese personaje.

Desarrollo

En esta sesión vamos a trabajar el Lenguaje y el Dibujo. Queremos realizar un material a partir de los cuentos para que los alumnos puedan profundizar en los cuentos de manera independiente. El material elaborado formará parte de uno de los centros de trabajo del área de Lenguaje.

Para esta actividad sugerimos trabajar por grupos (2 parejas) en las mesas. Les decimos que vamos a recordar los cuentos que hemos trabajado a partir de un material colaborativo que entre todos van a elaborar.

A cada grupo se le asignará un cuento, bien sea *El arenque rojo* o *Spot*. Primero, van a hacer un listado de otros personajes que aparecen en el cuento, tratando de que en el mismo grupo sean todos diferentes. Se les facilita una plantilla con dos columnas: en la columna de la izquierda escriben los personajes, y en la derecha realizan un boceto a lápiz de ese personaje del cuento.

Durante la actividad podemos ir complementando la información con los cuentos que estarán disponibles para los diferentes grupos.

El siguiente paso consiste en elaborar el material definitivo en fichas. En un lado de la ficha irá representado el personaje principal, bien sea “el arenque” o “la mariposa” para identificar el personaje secundario con el principal del mismo cuento. En la cara opuesta tienen que escribir y dibujar un personaje secundario del cuento, a partir del listado que ya han realizado previamente.

Juego de cuentos

Este juego está compuesto por todas las fichas de ambos cuentos y realizadas por el grupo completo de clase. Para explicar el juego que después trabajarán en los centros, se realiza un juego con el grupo completo en círculo y en la alfombra. De esta manera, explicamos las normas y las instrucciones.

Normas del juego:

- Todas las tarjetas tienen que tener visibles los personajes secundarios de los cuentos y ocultos la imagen de la mariposa y el arenque.
- En el grupo hay un responsable que ordena y reparte las fichas al resto de miembros del grupo.
- Escuchamos al compañero cuando es su turno.
- Respetamos las normas y a cada uno de los miembros del grupo.

Instrucciones:

1. El responsable reparte una ficha a cada uno de los miembros del grupo, sin que puedan mirar lo que hay en el reverso de la ficha.
2. Por orden, empiezan a hablar del personaje, leen de quién se trata, y tienen que tratar de identificarlo con el cuento al que pertenece.
3. Para identificarlo tienen que elaborar una oración: “El personaje _____ aparece en el cuento _____. El personaje principal es _____.”
4. Entonces le da la vuelta a la ficha y descubre si acertó o no.

5. Si acierta, toma una nueva tarjeta. Si no lo averigua, puede ser ayudado por otro miembro del grupo.
6. En el caso de que nadie lo sepa tendrá que ir a consultar al libro.

Respuesta: libre

MATERIALES

Imágenes digitales de los personajes principales de ambos cuentos

- Cañón proyector
- Papel tamaño DinA4
- Plantilla de diagrama de Venn.
- Lápiz de grafito HB
- Borrador
- Cuento *El arenque rojo*
- Ficha del cuento
- Lápices de colores.
- Tableta con la aplicación *Spot*
- Plantilla para las actividades 4 y 5
- Papel de construcción DinA3
- Tijeras
- Pegamento
- Fichas de 5 x 8

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

Los dos recursos principales utilizados para este proyecto consisten en los dos álbumes ilustrados que aquí presentamos. En la figura 1 podemos ver el álbum ilustrado del escritor Gonzalo Moure y la ilustradora Alicia Varela. En la figura 2, aparece el trabajo del autor e ilustrador americano David Wiesner, conocido en las bibliotecas escolares americanas por la realización de otros álbumes ilustrados.



Fig.1. Gonzalo Moure & Alicia Varela (2012). *El arenque rojo*. Álbum ilustrado. Cortesía del autor.



Fig. 2. David Wiesner (2015). *Spot*. Álbum ilustrado en formato [app](#) para tableta. Cortesía del autor.

1. Materiales para la actividad inicial “Dibujo mientras tú describes”



Fig. 3. Imagen para proyectar del arenque. Cortesía del autor.



Fig. 4. Imagen para proyectar de la mariquita. Cortesía del autor.

Las dos imágenes de la figura 3 y 4 corresponden a los personajes principales de ambos cuentos. En la actividad inicial, en la que dibujan a partir de la descripción, primero proyectamos la figura 3 del arenque y después la figura 4 de la mariquita. El tiempo aproximado de dibujo a partir de la descripción será entre 6 y 10 minutos máximo.

Cada uno de los niños tendrá una ficha para la actividad inicial que doblará por la mitad, según la ficha de la actividad 1. Uno de los dibujos se realiza en la alfombra (Actividad 1: *Dibujo mientras tú describes*) y el otro dibujo se realiza en las mesas.

Actividad 1: Dibujo mientras describes

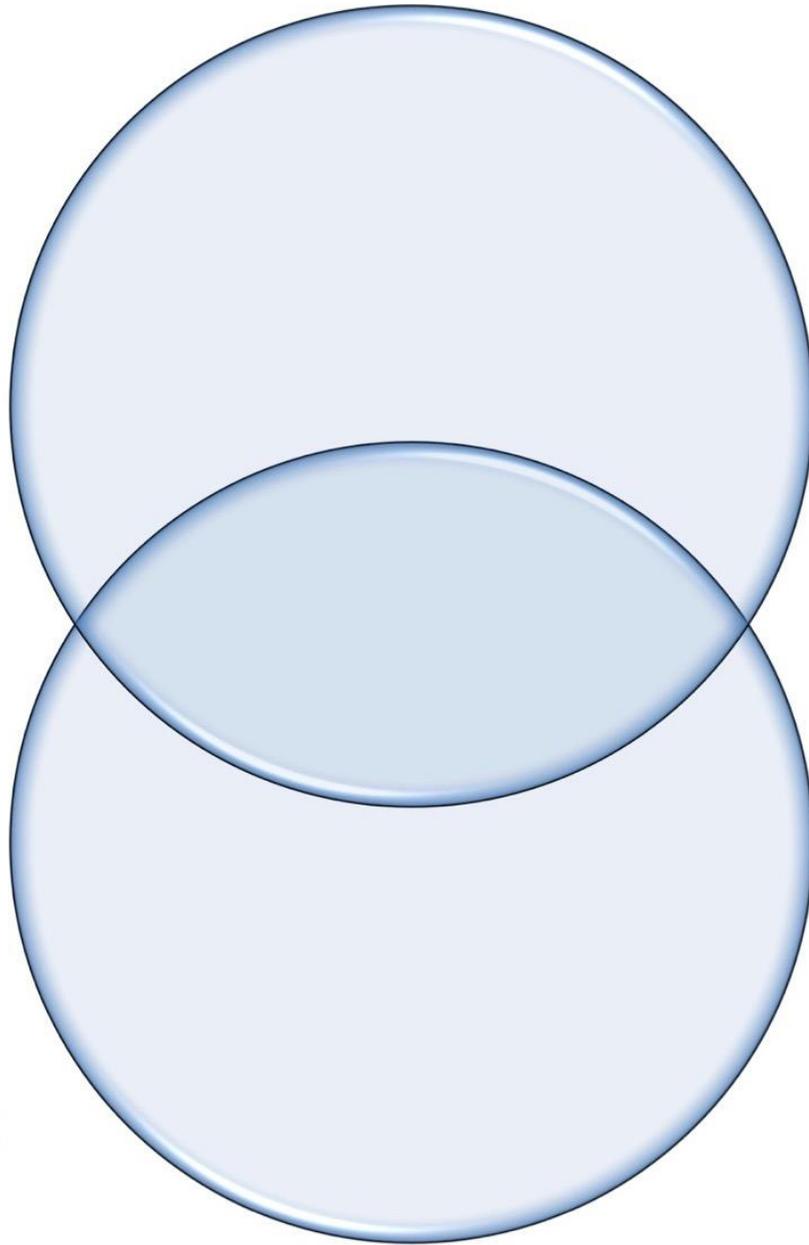
Fecha : ____/____/____

Nombre y apellidos: -----

2. Materiales para la actividad 2 “¿En qué se parecen el arenque y la mariposa?”



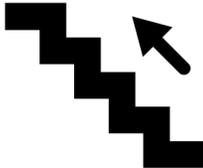
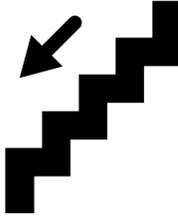
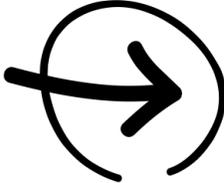
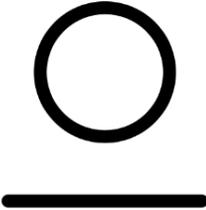
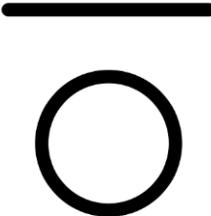
Actividad 2: ¿En qué se parecen el arenque y la mariposa?



Nombre y apellidos: _____ **Fecha:** ____/____/____

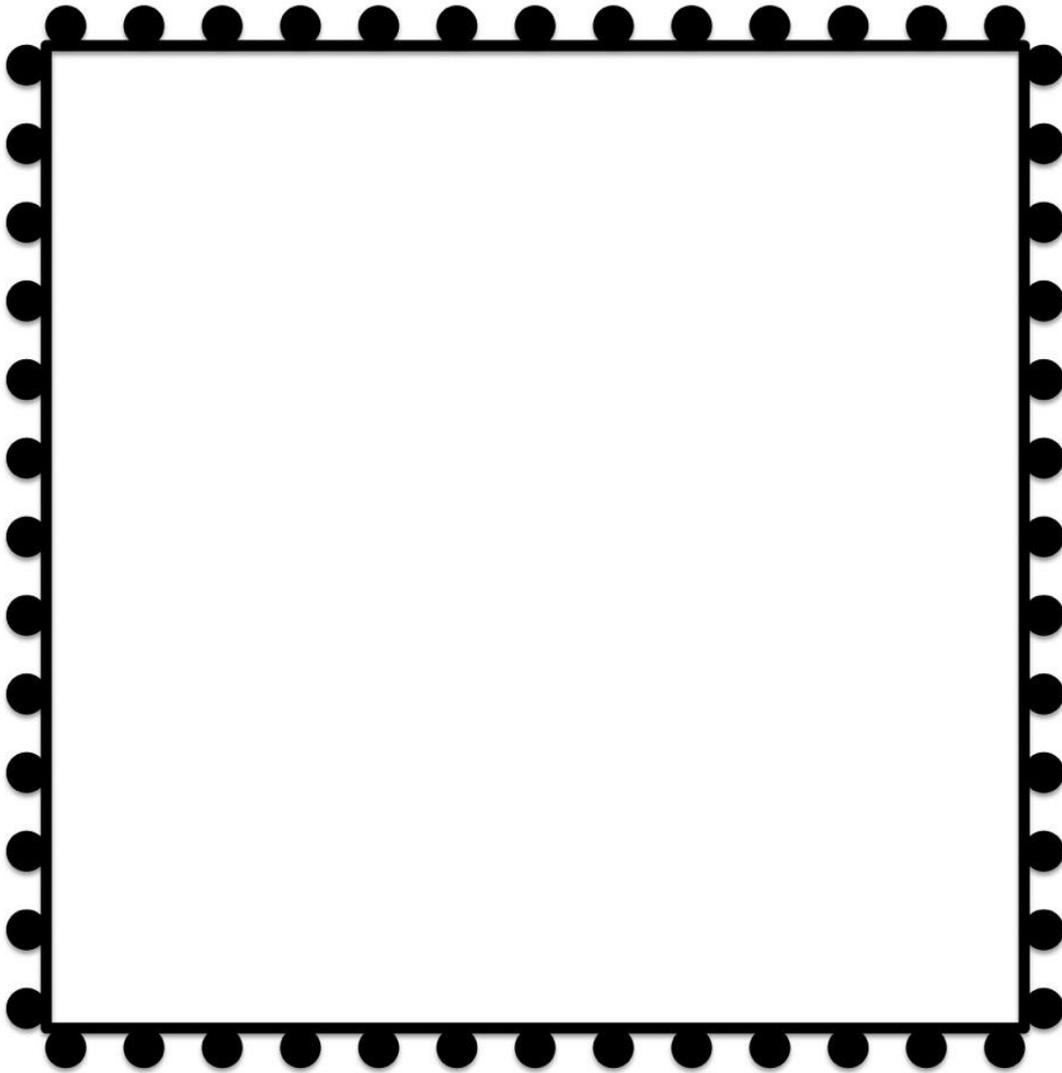
3. Materiales para la actividad 3 “El paseo del arenque rojo”

Vocabulario visual para realizar la actividad 3

pasear			arenque
arriba			abajo
izquierda			derecha
encima			debajo

Actividad 3: El paseo del arenque rojo

Nombre y apellidos: _____ Fecha: ___/___/___



4. **Materiales para la actividad 4 “El increíble viaje de la mariquita roja”**

 <p>-----</p>	 <p>-----</p>
 <p>-----</p>	 <p>-----</p>
	

David Wiesner (2015). *Spot*. Álbum ilustrado en formato [app](#) para tableta. *Cortesía del autor.*

5. Materiales para la actividad 5: ¡Adivina! Juego de cuentos

Actividad 5: ¡Adivina! Juego de cuentos



● -----

● -----

● -----

● -----

Nombre y apellidos: _____ Fecha: ___/___/___

Actividad 5: ¡Adivina! Juego de cuentos



• -----

• -----

• -----

• -----

Nombre y apellidos: _____ Fecha: ___/___/___

Irene López Sánchez. Phyllis E. Williams ES. Upper Marboro. MD.
 Veronica Francisco Parache. Phyllis E. Williams ES. Upper Marboro. MD.
 Sandra Casas Burló. Melwood ES. Upper Marboro. MD.
 Eva A. Delgado Sánchez. Montpelier ES. Laurel. MD.

INTRODUCCIÓN

Joan Miró es uno de los pintores españoles más conocidos e influyentes del siglo XX. Por las características de sus obras se considera que es un artista ideal para trabajar en la etapa de Educación Primaria.

A continuación, se presenta una propuesta didáctica para conocer la vida del autor y sus obras. A la par se desarrollará principalmente la competencia comunicativa de los estudiantes integrando el uso de las nuevas tecnologías.

Esta unidad didáctica va dirigida al alumnado de segundo y/o tercer grado y está diseñada para ser trabajada en 6 sesiones.

OBJETIVOS

- Conocer la vida y la obra de Joan Miró, comparando los elementos de sus obras y reconociendo los símbolos de las obras de Joan Miró.
- Expresar opiniones utilizando las estructuras lingüísticas destinadas a ello.
- Recrear una de las obras de Joan Miró y crear una presentación digital de manera colaborativa sobre su obra.
- Utilizar herramientas TIC para la elaboración de tareas.

NIVEL: A2 – B1 (MCERL) correspondiente al nivel intermedio de ACTFL.

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA

1. ¿Quién fue Joan Miró?

A. Antes de la lectura, el profesorado

U.2. Una mirada a Miró.

presentará al alumnado el [vídeo](#) en Kizoa que muestra imágenes rápidas sobre la vida y obra de Joan Miró. El alumnado va a escribir en un Google Docs de la clase, las palabras que les sugiera el vídeo. Previamente se instalará el complemento Word Cloud Generator para Google Docs en todos los dispositivos utilizados por el alumnado. De este modo, el alumnado podrá crear bonitas nubes de palabras que finalmente el profesorado podrá exportar e imprimir.

Para la actividad de clasificar las palabras en las tres categorías indicadas, el profesorado explicará previamente al alumnado cómo insertar una tabla de tres columnas en un Google Docs.

B. Durante la lectura, el profesorado explicará a su alumnado cómo acceder al libro digital [“Vida y obra de Joan Miró”](#) elaborado con StoryJumper. Puede copiar el enlace en la pizarra para que el alumnado acceda al contenido desde sus dispositivos. Dirija la actividad y recuerde al alumnado que utilicen diferentes estrategias de comprensión lectora como: buscar patrones de texto (palabras clave y otros indicadores), hacer deducciones del significado de palabras, visualizar o crear imágenes en su mente durante la lectura, etc.

C. Después de la lectura se dividirá al alumnado por parejas, A y B. Se les explicará que cada uno tiene acceso a una serie de oraciones a las que les faltan unas palabras, y que deben completarlas sin mirar las frases de su pareja. El alumnado lo hará por turnos, leyendo cada uno sus oraciones. Mientras el

[alumno A](#) lee, el [alumno B](#) rellena el hueco que falta en su frase. Y viceversa, hasta completar el ejercicio. Luego, el alumnado comparará sus respuestas y corregirá errores.

Respuesta:

1. nació; 2. gustaba; 3. consiguió; 4. mandaron; 5. vivió; 6. construyó; 7. utilizaba; 8. probó; 9. hizo; 10. murió.

2. Conocemos algunas de las obras de Miró.

A. En esta actividad el alumnado visualizará la [proyección de las siguientes obras](#): *Hombre con pipa*, *La Masía*, *Figuras invertidas*, *Azul*, *El gallo*, *Bailarina*, *Autorretrato 1937*, *Caballo de luna*, *Caballo pipa y flor roja*, *El retrato*. Se les pedirá que pongan un nombre en cada obra. El profesorado anotará en la pizarra los nombres de las obras propuestas por su alumnado. Se volverán a visualizar las obras, pero ahora con el nombre de éstas. El profesorado mostrará los [nombres originales](#) de las obras con los propuestos por el alumnado.

Respuesta:

Hombre con pipa; *La Masía*; *Figuras invertidas*; *Azul*; *El gallo*; *Bailarina*; *Autorretrato 1937*; *Caballo de luna*; *Caballo, pipa y flor roja*; *El retrato*.

B. El alumnado utilizará las diferentes expresiones propuestas dentro del icono del bocadillo (ver más abajo) para dar su opinión sobre las obras de Joan Miró visionadas previamente.

3. Comparo y valoro las obras de Joan Miró.

A. Se mostrará al alumnado la proyección explicativa en [PowToon](#) sobre cómo realizar comparaciones y valoraciones de las obras de Joan Miró. El alumnado pondrá en práctica el uso de las expresiones *más/menos*, *igual que*, *mejor/peor*. Para finalizar se propondrá al alumnado que elaboren, por parejas, cinco

oraciones usando las expresiones aprendidas.

Respuesta:

La obra de la *Bailarina* me gusta más que la obra de *La Masía*. La obra de *Caballo de luna* me gusta menos que la obra de *Caballo, pipa y flor roja*. La obra *El retrato* me gusta igual que la obra *Autorretrato 1937*. La obra de *El gallo* es mejor que la obra de *El retrato*. La obra de *Figuras invertidas* es peor que la obra de *La Masía*.

4. Descubro los símbolos del artista

A. El alumnado observará los símbolos que el artista Joan Miró utilizaba en sus cuadros y utilizarán palabras clave para describirlos.

Respuesta:

1. Sol; 2. Escalera; 3. Mujer; 4. Ojos; 5. Insecto.

B. A través de la aplicación [EducaPlay](#), el alumnado tendrá que completar las oraciones rellenando los huecos con los adjetivos propuestos.

Respuesta:

1. Blanco / Azul; 2. Blanco / Azul; 3. Redondas / Triangulares; 4. Redondas / Triangulares; 5. Interesante; 6. Color utilizado; 7. Pequeña; 8. Rojo; 9. Agradable / Preciosa; 10. Agradable / Preciosa.

C. Usando los adjetivos de la tabla, el alumnado describirá las obras de Joan Miró, utilizando, de manera apropiada, tres de ellos para cada obra.

5. Soy pintor

A. Utilizando como ejemplo un cuadro creado por el profesor en Google Drawing, se mostrará al alumnado las diferentes opciones que este programa ofrece para pintar. El profesorado pedirá a su alumnado que creen su propio cuadro, dándoles a elegir entre una propuesta

creativa utilizando los colores y formas característicos de las obras de Joan Miró o la imitación de unos de los cuadros de este pintor.

6. ¡Creo mi presentación digital!

A. Una vez trabajada la vida de Joan Miró y sus obras, el alumnado elaborará, en parejas, un trabajo sobre el artista. Para ello realizarán una presentación digital, en formato escrito, insertando imágenes, o en audio, etc. Una vez terminado, subirán su trabajo a la pizarra colaborativa [Padlet](#). Para realizar esta tarea se proporcionará al alumnado imágenes que pueden utilizar para insertar en sus presentaciones.

7. He aprendido...

A. La segunda parte de la actividad es una actividad con Kahoot! que consta de 10 preguntas que recogen lo trabajado en la unidad. Enlace para el profesorado: <https://goo.gl/pWgTX8>. El profesorado debe facilitar al alumnado el número de pin de la actividad para que puedan acceder a través de <https://kahoot.it/>

Respuesta:

1. Barcelona; 2. Dibujar, mezclar colores y pintar; 3. Artista; 4. Fuertes y vivos; 5. Surrealista; 6. El cuadro 1 me gusta más que el cuadro 2; 7. El cuadro 1 me gusta igual que el cuadro 2; 8. Interesante; 9. Pequeña; 10. Preciosa.

B. En esta actividad el alumnado utilizará una rúbrica para reflexionar sobre lo que han aprendido.

MATERIALES

- Papel, lápiz
- Tablet
- Ordenadores
- Proyector o pizarra digital
- Conexión a Internet

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

1. ¿Quién fue Joan Miró?

A. Antes de la lectura

En primer lugar, vamos a visualizar un vídeo que muestra, en pocos segundos, una serie de imágenes y palabras. Concéntrate e intenta recordar todo lo que ves. Luego, con una pareja, anotad, en tres minutos, aquellas palabras que os sugiera el vídeo. Después, escribidlas en forma de lista en el Google Docs compartido con toda la clase. Para terminar, seleccionad, en el menú superior, el complemento Word Cloud Generator y veréis de qué manera la aplicación os genera una nube con las palabras que habéis escrito.

¿Podrías clasificar las palabras en estas tres categorías: sustantivos, verbos y adjetivos? Abrid un nuevo documento en Google Docs e insertad tres columnas para ello.

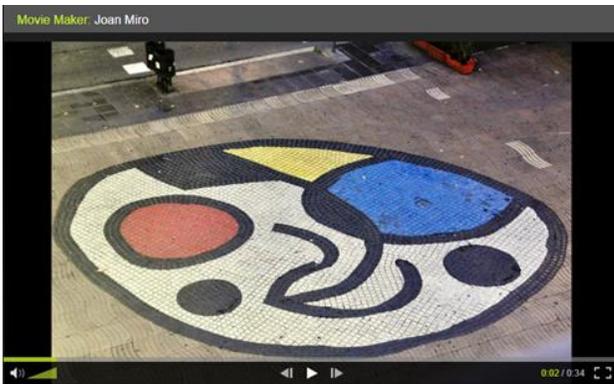


Figura 1: Captura de pantalla vídeo “Joan Miró”. Elaboración propia.
Enlace al vídeo : <http://www.kizoa.es/Editar-Videos-Movie-Maker/d183783862k4513421o211/joan-miro>

B. Durante la lectura

Para esta actividad, vas a utilizar las tabletas u ordenadores del aula. Accede al libro digital *Vida y obra de Joan Miró* y lee acerca del artista. Puedes escuchar el texto a la vez que lo lees. Recuerda: intenta visualizar lo que lees y escuchas y haz predicciones también. No olvides anotar cualquier pregunta que se te ocurra.



Figura 2. Captura de pantalla cuento digital *Vida y obra de Joan Miró*.
Elaboración propia.
Enlace al cuento digital:
<https://www.storyjumper.com/book/index/52957225>

C. Después de la lectura

Ahora vas a trabajar con una pareja. El alumnado tiene acceso, en Educaplay, a frases correspondientes a la biografía de Joan Miró (versión A y versión B). Por turnos, leed las oraciones que os ha tocado, para que así vuestra pareja pueda escribir las palabras que le faltan en sus oraciones (¡sin mirar!). Al final de la actividad, podéis comparar vuestras respuestas y corregir cualquier error.

Versión A



Figura 3. Captura de pantalla del texto *Sobre Joan Miró (A)*.

Fuente: Elaboración propia.

Enlace: https://www.educaplay.com/en/learningresources/3640197/sobre_joan_miro_a.htm

Versión B



Figura 4. Captura de pantalla del texto *Sobre Joan Miró (B)*.

Fuente: Elaboración propia.

Enlace: https://www.educaplay.com/en/learningresources/3640209/sobre_joan_miro_b.htm

2. Conocemos algunas de las obras de Miró.

A. A continuación vamos a ver alguna de las obras más famosas del artista Joan Miró. Os propongo que le pongáis un nombre a cada una de las siguientes obras. Finalmente vamos a realizar una comparación de los nombres reales de las obras con los que habéis propuesto. ¡Suerte y mucha creatividad!



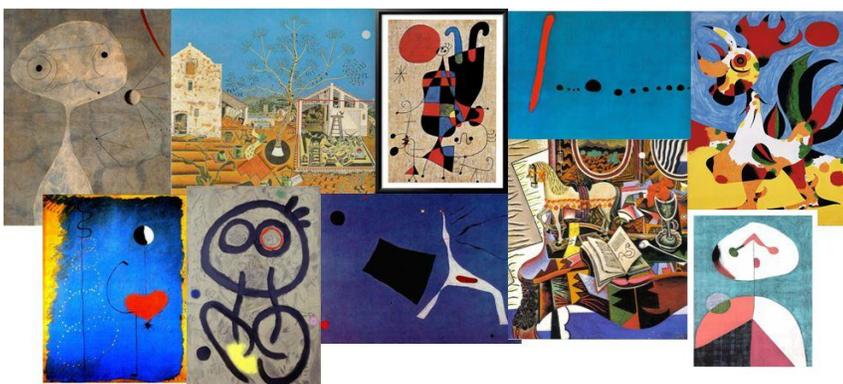
Figura 5. Presentación de obras sin nombre.

Figura 6. Presentación de obras con nombre.

Enlace: <https://www.slideshare.net/scasas28/obras-de-joan-mir-sin-el-nombre-de-las-obras>

Enlace: <https://www.slideshare.net/scasas28/obras-de-joan-mir-con-el-nom>

B. Usa las expresiones de opinión de la siguiente tabla para introducir el nombre de las obras.



Creo/Pienso/Opino/Considero que...
Para mí/Me parece que...
En mi opinión/Desde mi punto de vista...

Figura 7. Collage de imágenes obras de Joan Miró.

Fuente: [Joan Miró](#)

3. Comparo y valoro las obras de Joan Miró.

A. Mira la siguiente presentación explicativa en PowToon de cómo realizar comparaciones y valoraciones de las obras de Joan Miró. A continuación, con una pareja, pon en práctica lo aprendido. Realiza seis oraciones utilizando las siguientes expresiones: más/menos, igual que, mejor/peor.



Figura 8. Captura de pantalla Powtoon *Las comparaciones*.

Fuente: Elaboración propia.

Enlace: <https://www.powtoon.com/online-presentation/deELsDXLlvJ/?mode=movie#/>

4. Descubro los símbolos del artista.

A. Observa los siguientes cuadros de Joan Miró. Fíjate en la parte que está dentro de un recuadro, señalada con una flecha de color verde. ¿Puedes imaginar qué significan? Une cada imagen con su significado.

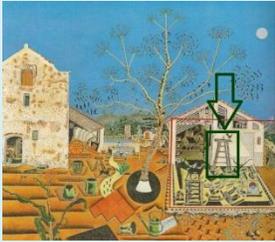
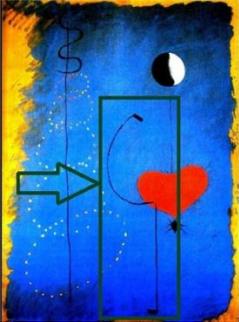
<p>1</p> 	<p><i>mujer</i></p>
<p>2</p> 	<p><i>ojos</i></p>
<p>3</p> 	<p><i>escalera</i></p>
<p>4</p> 	<p><i>insecto</i></p>
<p>5</p> 	<p><i>sol</i></p>

Tabla 1: Relación de símbolos. Fuente: [Joan Miró](#)

B. Completa las siguientes oraciones usando los siguientes adjetivos.

Los adjetivos

NUM. INTENTOS: 0 / 3

PUNTOS: 100

TIEMPO: 00:29

En el cuadro "Caballo de luna" encontramos los colores , negro, y rojo.

En la obra "Figuras invertidas" podemos ver las siguientes formas: y .

La obra "Caballo, pipa y flor roja" me parece que es muy por la gran cantidad de .

En el cuadro la "Bailarina", la luna es más que el corazón.

En la obra "Autorretrato 1937" podemos ver un círculo de color .

El cuadro "El gallo" me parece una obra y .

Palabras para completar los espacios

interesante, pequeña, redondas, triangulares, azul, colores, preciosa, rojo, blanco, agradable

Comprobar

Figura 9. Captura de pantalla ejercicio de adjetivos.
Fuente: Elaboración propia

Enlace: https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3624700/los_adjetivos.htm

C. Con una pareja, utilizando el siguiente listado de adjetivos, relaciona tres adjetivos, uno de cada columna, con las siguientes obras de Joan Miró.

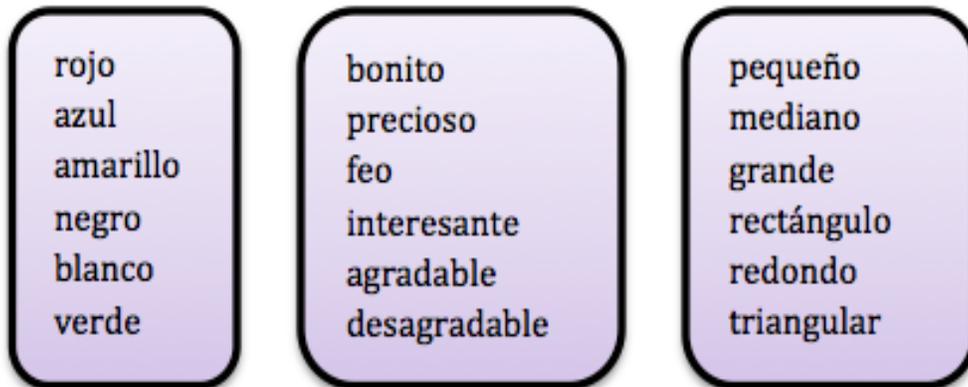


Figura 10. Lista de adjetivos

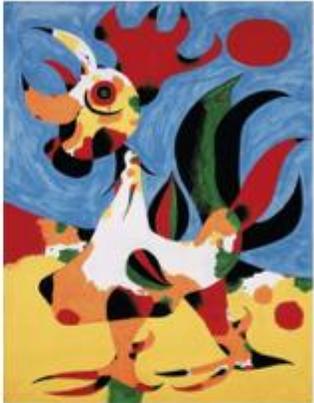
OBRAS	ADJETIVOS	OBRAS	ADJETIVOS
	<ul style="list-style-type: none"> • • • 		<ul style="list-style-type: none"> • • •
	<ul style="list-style-type: none"> • • • 		<ul style="list-style-type: none"> • • •

Figura 11. Obras y adjetivos
Fuente: [Joan Miró](#)

5. Soy pintor.

A. Utilizando Google Drawings vas a recrear una obra de Joan Miró o vas a utilizar las diferentes formas geométricas para crear tu propio cuadro. Intenta utilizar figuras y colores que Joan Miró utiliza en sus obras. Cuando termines tu trabajo, súbelo a Google Classroom, donde podrás ver el trabajo del resto del alumnado.

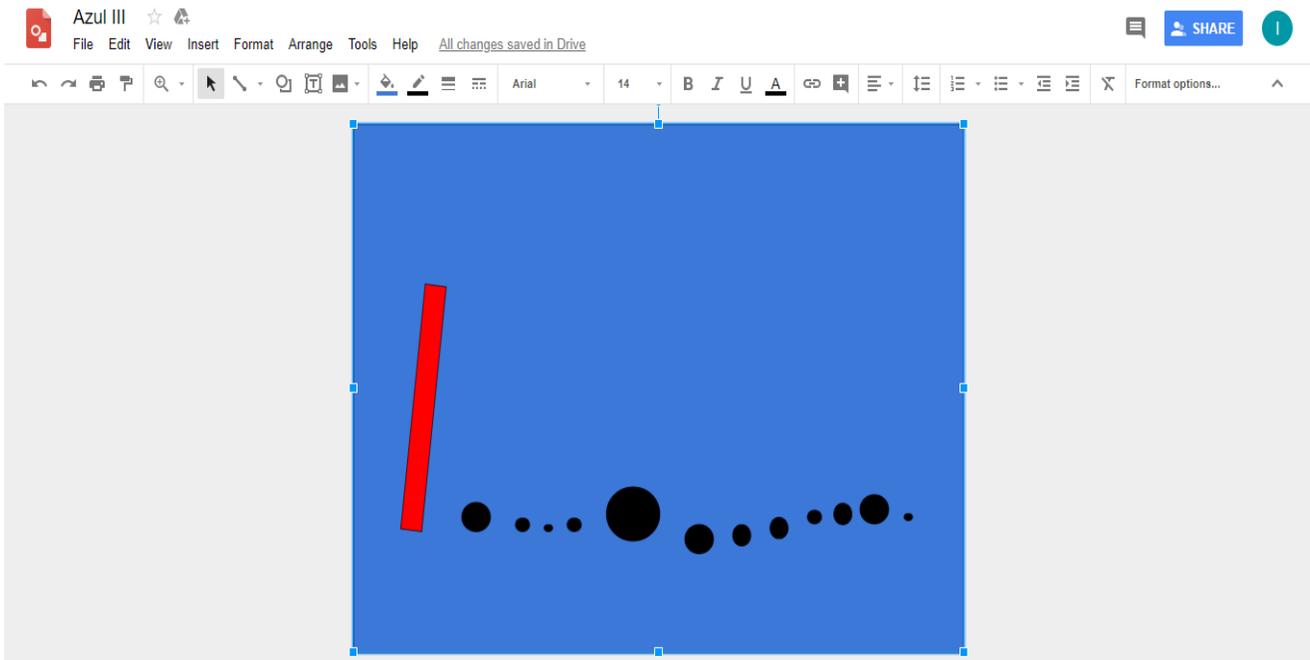


Figura 12. Imagen de muestra Google Drawings
Fuente: Elaboración propia

6. ¡Creo mi presentación digital!

A. Con una pareja, vas a elaborar una presentación digital con lo que habéis aprendido sobre el artista Joan Miró. Esta es la información básica que debe contener vuestro trabajo:

- ★ Título
- ★ Breve resumen sobre la vida y obra del artista:
 - ¿Dónde nació?
 - Obras importantes que pintó.
 - ¿Qué colores y formas utilizaba en sus cuadros?
- ★ Expresar vuestra opinión sobre una de sus obras.

La presentación puede ser escrita, en la que debéis incluir alguna imagen o dibujo. Podéis también grabarla con vuestras voces utilizando Vocaroo. Una vez esté terminado vuestro trabajo, debéis subirlo a Padlet. En el Padlet de la clase tenéis las instrucciones de cómo insertar vuestra presentación.



Figura 13. Ejemplo de mural elaborado con Padlet.

Fuente: Elaboración propia

Enlace: https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fpadlet.com%2Feva_del_san%2Fhumhj5ziyu3h

7. He aprendido...

A. Ahora vas a jugar a Kahoot! Accede a la web [Kahoot.it](https://www.kahoot.it) y escribe el pin que te dará el profesorado.

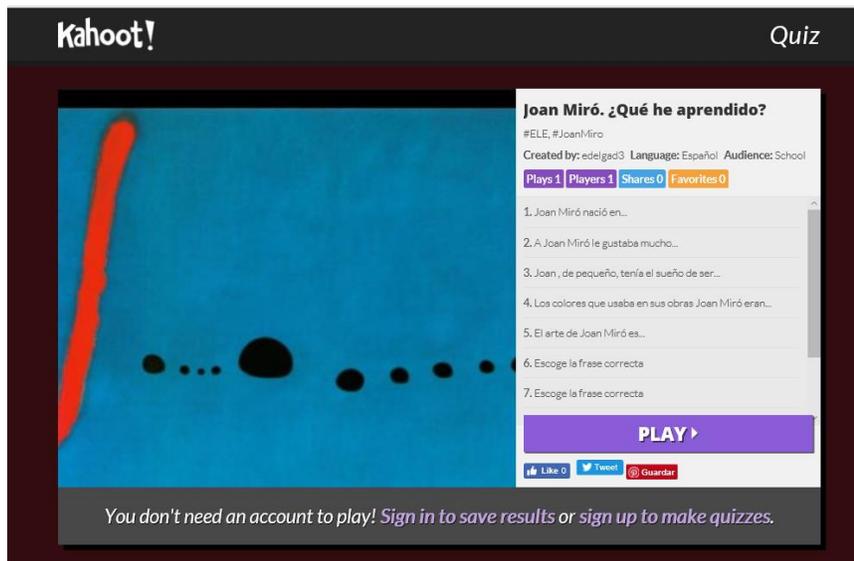


Figura 14. Captura de pantalla Kahoot! Joan Miró. ¿Qué he aprendido?

Fuente: Elaboración propia.

Enlace: <https://goo.gl/pWgTX8>

B. Lee y completa la siguiente rúbrica. Recuerda que solo puedes escoger una opción para cada frase.

Soy capaz de...			
Explicar a alguien la vida de Joan Miró.			
Utilizar <i>más que</i> , <i>menos que</i> , <i>igual</i> , <i>mejor</i> , <i>peor</i> para comparar cosas.			
Dar mi opinión.			
Identificar las formas y los colores en las obras de Joan Miró.			
Dar mi opinión.			
Identificar los símbolos de las obras de Joan Miró.			
Utilizar las TIC en mis trabajos.			

Tabla 2. Autoevaluación. Fuente: Elaboración propia.

Enlace: https://pixabay.com/es/photos/?q=emoticonos&image_type=all&cat=&min_height=&min_width=&order=&pagi=3

La tecnología y yo: Inventores e inventos del mundo hispano y más allá

Jamie Fudacz, Lori Mesrobian, Mercedes Fages Agudo
University of Southern California, Los Angeles, CA

INTRODUCCIÓN

Utilizando el tema de los inventos tecnológicos como punto de partida, pretendemos que el alumnado, además de ampliar su conocimiento multicultural alcance los objetivos lingüísticos del nivel propuesto, y desarrollen el pensamiento crítico. Se requiere que los estudiantes analicen el contexto histórico y cultural de diferentes inventos a la vez que se familiarizan con inventores hispanos menos conocidos en los Estados Unidos.

OBJETIVOS GENERALES:

- Promover el interés de los alumnos por el mundo de la investigación.
- Conocer el papel jugado por algunos inventores de habla hispana en el mundo.
- Trabajar en actividades de carácter práctico referentes a diferentes avances tecnológicos.
- Cooperar y colaborar con iguales en el desarrollo de un proyecto de investigación.
- Desarrollar presentaciones con el fin de combinar todas las competencias básicas.
- Profundizar en el uso de herramientas digitales para realizar presentaciones.

OBJETIVOS LINGÜÍSTICOS:

- Usos del Pasado
- Contraste entre Pretérito Simple y Compuesto y Pretérito Imperfecto

NIVEL:

- B1, B2 (MCERL).
- ACFTL: Intermedio Avanzado y Avanzado

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA

1. Los inventores y sus inventos.

I. Trabajo individual o en parejas. Comenzamos con un juego para presentar el tema de la unidad: Los inventores y sus inventos. Los estudiantes emparejan el nombre del inventor con uno de sus. Usamos el conocimiento previo de los estudiantes sobre inventores muy conocidos como punto de partida para investigar inventores e inventos menos conocidos.

Respuestas: 1.C; 2.D; 3.A; 4.B; 5.G; 6.E; 7.F

II. Al terminar el juego, el alumnado contesta unas preguntas para fomentar una conversación más profunda sobre el tema.

Respuestas: respuesta libre

2. Ángela Ruiz Robles: mujer avanzada, maestra innovadora.

I. Trabajo individual y en parejas. Antes de empezar la lectura, los estudiantes contestan individualmente y por escrito las preguntas sobre sus hábitos de lectura. Después, discuten oralmente sus respuestas con sus compañeros.

Respuestas: respuesta libre

II. a. Trabajo individual. Los estudiantes leen la lectura sobre la inventora española Ángela Ruiz Robles y luego contestan las preguntas. Tienen que corregir las frases falsas.

Respuestas: 1. F, era maestra; 2. F, el texto dice que el hecho de ser mujer/madre/viuda no fue impedimento a su éxito. También, 75% de las mujeres no sabían leer/escribir. 3. F, al revés-era un aparato ligero ya que se podía llevar sólo el carrete de la asignatura correspondiente. 4. C; 5. C; 6. F, precursor del libro electrónico

III. b. Trabajo individual. Los estudiantes mejoran su comprensión lectora y reflejan sobre su propio aprendizaje. Los alumnos contestan las preguntas por escrito. Se puede pedir que combinen las respuestas para escribir un ensayo o el profesor puede tener una discusión general con la clase sobre las mismas.

Respuestas: respuesta libre

IV. Trabajo en parejas. Los alumnos piensan en una serie de preguntas para entrevistar a la inventora española si estuviera viva. Después, cada pareja intercambia sus preguntas con otro grupo y las contesta como si fuera Ángela Ruiz Robles.

Respuestas: respuesta libre

V. Trabajo individual. Como deberes en casa, cada alumno usa internet para preparar una presentación oral sobre otro inventor hispano. El alumno rellena la ficha con la información necesaria para poder presentarla a la clase en la siguiente sesión. El día de la presentación el profesor puede proyectar un mapa del mundo hispano para ir colocando a los diferentes inventores y reflexionar sobre la variedad geográfica del mundo hispanohablante.

Respuestas: respuesta libre

3. Los inventos más extraños

I. Trabajo individual o en parejas. Mostramos a los estudiantes algunos ejemplos de

inventos, les damos tiempo para leer y les animamos a decidir si creen que los inventos son reales o inventadas. A continuación, los estudiantes opinan sobre los inventos justificando sus respuestas.

Respuestas: A.1. Cierto, 2. Cierto

II. Trabajo individual o en parejas. Tras la introducción, pedimos a los alumnos que busquen en los dos textos ejemplos de pretérito y de imperfecto y los clasifiquen.

Respuestas:

Pretérito: se presentó, inventó, diseñó, se inventaron, pensó, prosperó. **Imperfecto:** Pasaban, tenían, se colgaban, acompañaban, pasaban, eran.

III. Como clase o en parejas los estudiantes reflexionan sobre el uso del pretérito y del imperfecto y recuerdan las reglas. Énfasis en la diferencia entre hablar de un evento específico frente a una costumbre en un momento histórico.

Respuesta: a. El grupo con verbos en pretérito y b. El grupo con verbos en imperfecto

IV. Esta última actividad puede hacerse en clase o en casa como deberes. Utilizando la ficha y los ejemplos vistos, animamos a cada pareja o grupo (a elección del profesorado) a buscar información en internet sobre un invento pasado y a crear un invento imaginario y escribiéndolo en las fichas. Tras ello, los estudiantes escriben un pequeño texto explicando ambos inventos. En ningún momento deben de mencionar si están escribiendo sobre la inventada o la real.

V. Una vez acabado el ejercicio podemos proceder de dos formas:

a. Los estudiantes entregan lo escrito al profesor que lo usará para crear un *Kahoot!* Al día siguiente presenta los inventos a toda la clase y gana el estudiante o grupo de estudiantes que

consiga adivinar el mayor número de inventos falsos y ciertos.

- b. Si los estudiantes tienen acceso a *Kahoot!* en ordenadores de la clase o en sus teléfonos, cada grupo puede crear su propio *Kahoot!*.

La plataforma es gratuita y muy fácil de usar.

Si los estudiantes crean su propio *Kahoot!*, cada grupo puede presentar sus inventos a la clase y el profesor va tomando nota de los aciertos totales.

El grupo ganador puede recibir un certificado al mejor olfato de inventos.

Instrucciones para crear un *Kahoot!*:

*Registrarse de forma gratuita

*Crear el juego

*Usar el modo Quiz

*Darle título, seleccionar idioma y crear preguntas.

*Después de escribir la pregunta deben de seleccionar qué respuesta es la correcta y guardar.

Aquí tienen un ejemplo que pueden usar como modelo:

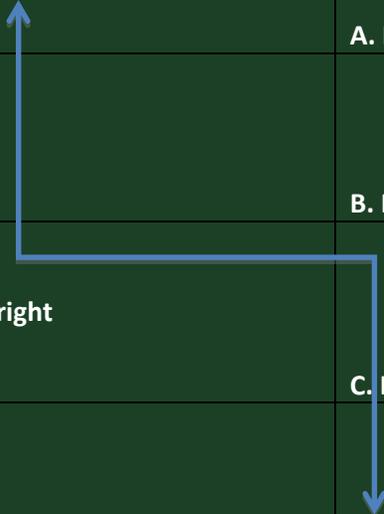
<https://play.kahoot.it/#/?quizId=f0d7caed-96c6-4b47-8f95-551eb6fa915d>

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

1. LOS INVENTORES Y SUS INVENTOS.

I. Conecta el inventor con su invento. ¿Puedes pensar en otros inventores famosos?

1. Benjamín Franklin	A. El avión	
2. Thomas Edison	B. El teléfono	
3. Los Hermanos Wright	C. Las aletas para nadar	
4. Alexander Bell	D. La bombilla	
5. Charles Babbage	E. El protocolo http://	
6. Tim Berners Lee	F. El automóvil	
7. Karl Benz	G. La computadora	



II. Responde a las siguientes preguntas usando oraciones completas.

- ¿Cuál de los inventos arriba es la más innovadora o la más importante?
- ¿Qué problema pretendía resolver el invento?
- ¿Cómo cambió la sociedad?

2. ÁNGELA RUIZ ROBLES: MUJER AVANZADA, MAESTRA INNOVADORA

I. Antes de leer: Contesta las siguientes preguntas para reflexionar sobre tus hábitos de lectura. Luego discute tus respuestas con tus compañeros.

- a) ¿Te gusta leer? ¿Por qué sí o no?
- b) ¿Qué tipos de texto lees? ¿Novelas? ¿Revistas? ¿Blogs? ¿...?
- c) ¿Prefieres leer libros en papel o libros electrónico como el *Kindle*? ¿Por qué?

II. A leer: Lee cuidadosamente el texto a continuación.

Texto adaptado de: <http://www.elmundo.es/ciencia/2016/03/28/56f903ed22601d9e268b4572.html>

Ángela Ruiz Robles nació en Villamanín (España) en 1895 y trabajó como maestra durante más de 40 años. Ser mujer, viuda, madre y trabajadora no fue impedimento para convertirse en la autora de varias publicaciones didácticas e inventos tecnológicos. Además, Ruiz Robles se considera una mujer más avanzada de otras mujeres de su época ya que en su época el 75% de las mujeres en España no sabía ni leer ni escribir.

Su invento más prominente fue la *Enciclopedia Mecánica*. Se trataba de un nuevo formato de libro destinado a facilitar y mejorar el aprendizaje de sus alumnos y a reducir el peso de los libros que los niños tenían que cargar a la escuela, junto con su idea de que se debía modificar la enseñanza hacia un método menos memorístico y más interactivo.



La idea de su invento, patentada en 1949, era un aparato, en el que se podrían incluir todos los materiales para las diferentes clases. Se abría como un libro tradicional en el que en la parte derecha se colocaban en bobinas (*reels*) unos carretes (*cartridges*) intercambiables -correspondientes a cada asignatura- con pulsadores para ir pasando el texto y a la izquierda se podrían poner abecedarios (*alphabet*) para crear palabras o frases. Además, cabía la posibilidad de utilizar tintas luminiscentes para leerlo en la oscuridad, aumentar el texto o escribir y dibujar sobre él. Pequeño y ligero, se incluía en un maletín que permitía al alumno transportarlo a la escuela con los carretes de las materias del día.

Aunque nunca se llegó a comercializar, ella nunca perdió la esperanza de ver su invento construida y mantuvo el pago de la patente hasta el año de su muerte, en 1975. El formato novedoso de este dispositivo táctil e interactivo lo han situado como uno de los precursores del libro electrónico que comenzaría a popularizarse en la primera década del siglo XXI. ¡Fue tan importante esta invento que en 2016 Google le dedicó un *doodle*!

III. Después de leer

a. Comprensión lectora: Decide si cada frase a continuación es Cierta (C) o Falsa (F). Corrige las frases falsas.

1) Ángela Ruiz Robles era ingeniera. C F

2) En la época de Ruiz Robles las mujeres tenían las mismas oportunidades que los hombres. C F

3) La Enciclopedia Mecánica era muy pesada porque los alumnos tenían que llevar todos los materiales de clase en el aparato. C F

4) Era posible leer la Enciclopedia Mecánica sin encender las luces. C F

5) Ruiz Robles nunca llegó a fabricar o vender su invento. C F

6) La Enciclopedia Mecánica es precursor del iPhone. C F



b. Expansión de la lectura: Contesta las preguntas en forma escrita.

1. El texto dice que Ruiz Robles quería “modificar la enseñanza hacia un método menos memorístico y más interactivo”. En tus propias palabras explica cómo interpretas este cambio de método. ¿Cuál es la diferencia entre estos dos modelos de enseñanza?

2. Reflexiona sobre tu experiencia personal en la escuela. En general, ¿tu educación seguía un modelo memorístico o interactivo? Ofrece ejemplos concretos de tu educación.

3. Ahora piensa en el impacto que ha tenido la tecnología en tu aprendizaje del español. ¿Usas tecnología para aprender la lengua? ¿Qué aparatos electrónicos te resultan útiles? Describe una actividad o proyecto en particular que hiciste usando la tecnología. Cuidado con la utilización de las formas verbales en pasado.

IV. Entrevista: Imagina que Ángela Ruiz Robles viene a visitar vuestra clase. En parejas escribid cinco preguntas interesantes que podríais hacerle. Después intercambiad las preguntas con las de otro grupo y contestadlas imaginando que sois la inventora.

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

V. Presentación: Ahora que conoces la importancia de la inventora española Ángela Ruiz Robles, debes usar la internet para encontrar otro(a) inventor(a) hispano(a). Usa la ficha a continuación para organizar la información que encuentras. Tendrás que hacer una breve presentación oral sobre el inventor en la siguiente clase así que sé consciente de las formas verbales en pasado.



LOS INVENTORES HISPANOS



Nombre del inventor	
País de origen	
Fecha de nacimiento/muerte	
Información biográfica pertinente	
Educación/Profesión	
Descripción del invento	
Impacto global del invento	

3. LOS INVENTOS MÁS EXTRAÑOS.



I. Observa los siguientes inventos y lee sus descripciones.

Decide si son inventos reales o inventados.

1. *A comienzos del siglo XX, en Gran Bretaña, los niños no pasaban muchas horas al sol y, como consecuencia, tenían deficiencias serias de vitamina D. Este invento fue presentado Emma Read en 1922. Ella inventó una caja (literalmente) que se colgaba de las ventanas de los apartamentos de Inglaterra con el fin de ayudar a los bebés a pasar más horas expuestos al sol. Junto con la jaula Read diseñó cojines y matas que acompañaban la invención para la comodidad y bienestar del bebé.*

Qué crees, ¿es cierto o falso?

Para más información pueden consultar: <https://www.bebesymas.com/compras-para-bebes-y-ninos/la-jaula-para-ninos-un-invento-que-no-triunfo>

2. *A comienzos del siglo XX, en Canadá, las personas pasaban muchas horas expuestas a tormentas de nieve y lluvia durante el invierno. Esas condiciones eran poco recomendables y eran también incómodas. En 1939 se inventaron unas máscaras faciales para protegerse de la lluvia y de la nieve. Su creador pensó en hacer más fácil la vida de sus vecinos. Desafortunadamente la invención no prosperó.*

Qué crees, ¿es cierto o falso?

Para más información puede consultar:

https://www.google.com/search?q=mascaras+para+protegerse+de+la+lluvia&client=safari&rls=en&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=ETHG1OiwMcyPkm%253A%252CjO6-RWPcKI14-M%252C &usg=__Z1BCzeARnUUTX2viThzbJROVzNs%3D&sa=X&ved=0ahUKEwiLsvLgx4_aAhWL2YMKHZjBUYQ9QEIKzAA#imgrc=ETHG1OiwMcyPkm

Comenta con tus compañeros:

¿Qué te parecen los inventos?, ¿Cuál te sorprende más?, ¿Por qué?

II. A utilizar un poco en gramática.

En los dos textos aparecen diferentes verbos en pasado, ¿Puedes buscarlos y escribirlos en el grupo correcto?

PRETÉRITOS

IMPERFECTOS

Ahora tienes dos grupos de verbos. Piensa y contesta:

- Un grupo de verbos se usa para explicar algo que ocurrió en un momento concreto/específico de la historia, ¿qué grupo es?
- El segundo grupo se usa para hablar de cosas que ocurrían normalmente en un periodo de la historia, ¿qué grupo es?

III. Con ese concepto en mente, ahora te toca buscar e inventar.

En parejas o pequeños grupos vamos a buscar un invento o un aparato electrónico extraño de la historia y vamos a tomar nota. **¡A usar la internet!**

¡Presta atención a los verbos!

- *¿Qué nombre se puso al invento?*
- *¿Cuándo se inventó?*
- *¿Quién la inventó?*
- *¿Cómo era?*
- *¿Qué problema intentaba solucionar?*
- *Haz un dibujo del invento*

Materiales 26 / 2018. Tecnología e innovación en la enseñanza del español.

Ahora invéntate una invención o un aparato electrónico nuevo e imagina que se lo explicas a un estudiante del 2080.

- *¿Cómo se llamó?*
- *¿Cuándo se inventó?*
- *¿Quién la inventó?*
- *¿Cómo era?*
- *¿Qué problema intentaba solucionar?*
- *Haz un dibujo del invento*

Usa la información para escribir un pequeño párrafo sobre ambos inventos, la real y la inventada. **¡Muy importante!** En ningún momento menciones si es real o no es real. Tus compañeros van a tener que descubrirlo.

INVENTO 1:

INVENTO 2:

IV. Prepárate ahora para compartir y competir con tus compañeros. Vamos a usar *Kahoot!* ¿Quién tiene mejor olfato para descubrir inventos reales?

La vía de la Plata: Camino Mozárabe

Ana Mariñosa Garrido (Judith P. Hoyer Montessori ES, Landover, MD), Estela Martínez Bolinches (Carole Highlands ES, MD), Raquel Montes Rodríguez (Central HS, Capitol Heights, MD), Natalia Peris Ombuena (Phyllis E. Williams Spanish Immersion ES, Upper Marlboro, MD), Sonia Sahuquillo Precioso (Patuxent ES, Upper Marlboro, MD), Dolores García Almudéver (Oyster Adams Bilingual School, Washington D.C.)

INTRODUCCIÓN

Esta unidad didáctica ha sido creada para ofrecer una oportunidad excepcional a los alumnos de conocer y profundizar en diversos aspectos de dos ciudades de una de las variantes del Camino de Santiago, la Vía de la Plata. Estas ciudades son Sevilla y Mérida.

Las actividades permiten el desarrollo de las diferentes destrezas lingüísticas del alumno, reconocen la importancia de la expresión artística como elemento de transmisión de cultura, y posibilitan la consolidación del nivel de dominio del español para el que están diseñadas. Hemos tomado como marco de referencia los *Common Core Standards*.

OBJETIVOS

- Comprender y valorar información básica sobre la importancia de la “Vía de la Plata” en España, así como de dos de las ciudades que la integran: Sevilla y Mérida.
- Usar el presente de indicativo con carácter imperativo para explicar cómo llegar a un lugar.
- Comprender textos orales y escritos, y ser capaces de organizar la información que en ellos aparece.
- Investigar de manera autónoma y usando las nuevas tecnologías sobre diversos aspectos histórico-culturales.

NIVEL: B1-B2 (MCERL). Intermedio (ACTFL).

EXPLORACIÓN DIDÁCTICA

La presente unidad didáctica está pensada para ser desarrollada en tres sesiones de 60 minutos de duración. Las actividades de cada sesión se pueden adaptar a cada grupo en función de sus características.

Sesión 1: ¿Qué es la Vía de la Plata?

El profesor empieza la sesión preguntando por el significado de las palabras plata, calzada, romanos, peregrinos, y usa las respuestas de los alumnos como ejercicio de motivación inicial. Luego se divide a los alumnos en grupos de cuatro y se le da a cada grupo un texto con información sobre la Vía de la Plata. Ese texto no se entrega entero, se divide en cuatro partes y los alumnos tienen que ordenarlas de manera que el texto tenga sentido.

Una vez que los alumnos han ordenado y han leído el texto el profesor presenta un mapa de la Vía de la Plata para completar la explicación inicial del tema de la unidad.

Respuestas texto: Orden correcto 3; 1; 2; 4.

Para terminar los alumnos hacen una encuesta en la aplicación Kahoot.

Respuestas Kahoot: 1-b; 2-a; 3-b; 4-d; 5-c.

Sesión 2: ¿Qué tendrá Sevilla?

En la primera actividad se hace una lluvia de ideas para saber qué conocimientos tienen los alumnos sobre Sevilla. Después, y con la ayuda de Internet, los alumnos buscan información para identificar y emparejar lugares emblemáticos sevillanos.

Respuestas:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
C	A	G	K	F	J	E	H	D	I	B

En la tercera actividad y con la ayuda de un mapa, los alumnos ubican los anteriores lugares y por parejas escriben en presente las indicaciones para llegar desde el Ayuntamiento de Sevilla hasta los lugares que aparecen en las fotografías.

Respuestas modelo: *tomas la primera calle a la derecha, y después la segunda calle a la izquierda, sigues todo recto y llegas.*

En la cuarta y última actividad los alumnos aprenden a bailar sevillanas. Para ello el profesor usa cualquier buscador de Internet para mostrar a los alumnos un video de sevillanas o música típica de la región.

Sesión 3: Mérida. ¿El “Lincoln Memorial” en España?

El profesor muestra una imagen del teatro romano de Mérida y pregunta a los alumnos qué les sugiere (lluvia de ideas). Después explica qué es, dónde está y presenta la actividad siguiente.

Los alumnos se dividen en grupos y cada grupo recibe un cuestionario sobre diferentes cuestiones relacionadas con Mérida. Los alumnos buscan las respuestas en Internet.

Respuestas modelo:

a. 1. *En el centro de Badajoz (Extremadura); 2. Emérita Augusta: Augusta en honor al emperador y Emérita por los jubilados o “eméritos”. Se decidió que los soldados veteranos vendrían a vivir aquí una vez “jubilados”;* 3. *Por su teatro romano, y por el*

festival que se hace en verano. En la época romana era una parada obligatoria en la Ruta de la Plata y punto de intercambio entre comerciantes; 4. Hoy es capital de Extremadura. Fue declarada Patrimonio de la Humanidad por la Unesco en 1993; 5. Fue fundada en el año 25 a.C. por Octavio Augusto para dominar esta región; 6. Para que los soldados se sintieran como en casa, Emérita Augusta se parecía a Roma; 7. Emeritenses; 8. Los “pecholata”, por la armadura del ejército romano.

Respuestas modelo:

b. 1. *Una muralla; el teatro; el anfiteatro; acueductos; templos, termas; la Basílica y la Alcazaba árabe; el más importante es el teatro;* 2. *El teatro; el anfiteatro; el circo; el acueducto; el puente y el arco de Trajano, además de algunos mosaicos y restos de la muralla; columna; edificios del foro; el templo de Diana;* 3. *El anfiteatro para las luchas de gladiadores con fieras, y batallas navales; el circo romano para carreras de cuadrigas y ceremonias; las termas romanas eran recintos públicos para aseo personal y baños, gimnasio, lugares de reunión; el foro era la plaza mayor de la ciudad, con los edificios del gobierno, los mercados, templos y juzgados; el Arco de Trajano para acceder al foro; el Acueducto: para traer agua a la ciudad; el puente: para poder cruzar el foso que servía de defensa;* 4. *Los “presidential memorials”, la Casa Blanca y muchos museos en Washington DC; por la estructura y la forma de templo clásico con columnas y otros elementos similares;* 5. *Árabe y cristiana: la Basílica de Santa Eulalia; la Alcazaba, una gran fortaleza que construyó el emir omeya Abderramán II en el año 835.*

MATERIALES

Dispositivo con acceso a Internet, diccionarios, proyector, material didáctico adjunto y de escritura.

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

1. ¿QUÉ ES LA VÍA DE LA PLATA?

Actividad 1. Observa el siguiente mapa con atención para descubrir por qué ciudades pasa la Vía de la Plata.



Actividad 2. Lee el siguiente texto con atención y después ordena sus partes de manera de que tenga sentido:

La Vía de la Plata actual transcurre por un conjunto de calzadas romanas que unían el suroeste con el noroeste peninsular hace muchos años. En su tramo central la calzada romana unía Emérita Augusta (Mérida), capital de la provincia romana de Lusitania, y Asturica Augusta (Astorga). (1)

Siglos después, estos magníficos caminos pavimentados con piedras los utilizaron los árabes en su conquista de los territorios peninsulares, y, posteriormente, una vez completada la reconquista cristiana, fueron los devotos de Santiago quienes siguieron dichas calzadas en su peregrinación a la

tumba del Apóstol. (2)

La Vía de la Plata (o Camino de la Plata) es el Camino de Santiago más importante que está al sur de España. Hoy en día se considera Sevilla como la ciudad de inicio (aunque unos dicen que es Cádiz y otros que es Mérida). Las ciudades del camino están muy lejos unas de las otras, y en verano hace mucho calor. (3)

La denominación "Plata" no tiene ninguna relación con el metal. No se conoce a ciencia cierta su origen, pero parece ser la de una evolución fonética de la palabra árabe Balata, que significa camino empedrado. (4)

Fragmento adaptado de <https://www.gronze.com/via-plata>

Actividad 3. Realiza el siguiente cuestionario en la aplicación Kahoot.

1. ¿Por qué se llama Vía de la Plata?
 - a) Porque hay mucha plata
 - b) Porque viene de la palabra árabe Balata
 - c) No hay una razón
 - d) Viene de la Edad Media

2. ¿Qué lugar no está en Sevilla?
 - (a) Acueducto
 - (b) La Maestranza
 - (c) Torre del Oro
 - (d) La Giralda

3. ¿Qué son las sevillanas?
 - (a) Una comida típica
 - (b) Un baile típico
 - (c) Una bebida típica
 - (d) Unos vestidos típicos

4. ¿Dónde está Extremadura?
 - (a) En el norte de España
 - (b) En el sur de España
 - (c) Al oeste, en el Mediterráneo
 - (d) Al sureste, entre Andalucía y Portugal

5. Mérida fue fundada por:
 - (a) Los árabes
 - (b) Los ingleses
 - (c) Los romanos
 - (d) Los españoles

2. ¿QUÉ TENDRÁ SEVILLA?

Actividad 1. Participa en el debate respondiendo a las siguientes preguntas:

- ¿Has estado alguna vez en España?
- ¿Sabrías colocar Sevilla en el mapa de España?
- ¿Qué conoces sobre la ciudad de Sevilla?

Actividad 2: Con la ayuda de Internet, busca información para identificar y emparejar estos lugares de interés sevillanos. Anota tus respuestas en la siguiente tabla:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

1. Real Alcázar de Sevilla	A. Campanario sobrepuesto en un alminar
2. Giralda	B. Plaza de toros barroca de 1761
3. Plaza de España	C. Emblemático palacio real de origen árabe
4. Catedral de Santa María de la Sede de Sevilla	D. Fortificación medieval al lado del río Guadalquivir
5. Torre del Oro	E. Creado en 1785 por deseo de Carlos III para centralizar documentación
6. Casa de Pilatos	F. Torre defensiva del siglo XIII
7. Archivo General de Indias	G. Plaza histórica con mosaicos de cerámica
8. Palacio de la condesa de Lebrija	H. Data del siglo XVI e impresiona por su colección de mosaicos romanos
9. Castillo de San Jorge	I. Inicialmente los almohades en el siglo XII ubicaron allí horas alfareros de cocción
10. Monasterio de la Cartuja	J. Palacio ducal que combine los estilos renacentista italiano y el mudéjar español
11. La Maestranza	K. Estructura gótica con campanario

Actividad 3: Ahora que ya conoces un poco más sobre la arquitectura de la ciudad de Sevilla vas a pasear por la ciudad. Primero vas a conseguir un mapa de Sevilla en Internet y vas a usar este mapa de la ciudad para localizar los lugares que aparecen en las fotografías, luego vas a seleccionar el Ayuntamiento de Sevilla como punto de partida, y para terminar vas a escribir el recorrido más sencillo para ir de un lugar a otro.

Después vas a compartir esa información con tu compañero, pero sin decirle a qué lugar le estás llevando. ¡No vale hacer trampas! Escribe en el espacio al lado de cada foto las direcciones para llegar a estos lugares.

Plaza de España



Torre del Oro



La Plaza de Toros de la Maestranza de Sevilla



El Alcázar de Sevilla



La Giralda



3. MÉRIDA, ¿EL “LINCOLN MEMORIAL” DE ESPAÑA?

Actividad 1. Dividid la clase en grupos de tres y elegid si queréis investigar sobre la ciudad o la arquitectura.

a. La ciudad. Haz una búsqueda por Internet para encontrar las respuestas de las siguientes preguntas.

1. ¿Dónde está Mérida?
2. ¿Cuál fue su primer nombre? ¿Qué significaba?
3. ¿Por qué es famosa?
4. ¿Sigue siendo importante hoy en día?
5. ¿Cuándo fue fundada? ¿Para qué?
6. ¿Cómo era la ciudad?
7. ¿Cómo se llaman los habitantes de Mérida?
8. ¿De dónde procede el mote de los habitantes?

b. La arquitectura. Haz una búsqueda por Internet para encontrar las respuestas de las siguientes preguntas:

1. ¿Qué monumentos hay en Mérida? ¿Cuál es el más importante?
2. ¿Cuáles de estos monumentos son romanos?
3. ¿Para qué se utilizaban?
4. ¿Te recuerdan los edificios romanos alguna construcción en Washington DC? ¿En qué se parecen?
5. ¿De qué otras culturas tiene Mérida monumentos? ¿Cuáles son?

5

¡Locos por la tecnología!

Carolina Castillo Larrea & Liana Stepanyan, University of Southern California, Los Ángeles

INTRODUCCIÓN

Esta unidad didáctica está pensada como marco en el que el alumnado reflexione sobre el uso de la tecnología en el mundo actual y también como vehículo para que usen dicha tecnología en el aula con fines pedagógicos. Se pretende que partiendo de una reflexión sobre el uso personal de la tecnología el alumnado pueda progresivamente hacer comparaciones entre sí mismo, su comunidad más inmediata (compañeros de clase) y el mundo. En cada una de las actividades que componen la unidad didáctica, el alumnado encontrará vocabulario nuevo relacionado con aparatos electrónicos, redes sociales, Internet, etc., así como invitaciones a descubrir algunos aspectos culturales y sociológicos del uso de la tecnología en España. Por otra parte, se ofrecen oportunidades en la unidad para que el estudiante desarrolle sus competencias de comprensión lectora, comprensión auditiva, expresión oral e investigación. Las actividades están diseñadas para que exista un equilibrio entre el trabajo individual, el trabajo en parejas y el trabajo en grupo. De la misma manera, se ofrecen sugerencias al profesor para que divida el trabajo entre el aula y la casa, dejando aquellas actividades que requieran más tiempo de preparación o investigación como tareas a completar fuera de la clase.

OBJETIVOS

- Familiarizarse con el vocabulario en español relacionado con la tecnología y aprender a usarlo.
- Mejorar la comprensión lectora.
- Practicar la expresión oral mediante el intercambio de información en parejas.
- Reflexionar sobre el uso personal de la tecnología y compararlo con el de otras culturas en el mundo.

- Repasar cómo proporcionar información básica en español.
- Describir sucintamente historias personales que ocurrieron en el pasado.
- Describir y comparar actividades y preferencias personales.

NIVEL: IM-IH (ACTFL), B2 (MCERL). Las actividades están dirigidas a una audiencia con edad de tener teléfono móvil propio o que está familiarizada con el uso de Internet y las redes sociales (por ejemplo, estudiantes de escuela secundaria o universitarios).

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA

1. ¿Eres adicto a la tecnología?

- El profesorado explica que el alumnado va a hacer una encuesta de manera individual para medir su “adicción” a la tecnología. Después de hacer la encuesta el alumnado calcula los puntos y lee la descripción que se corresponde con cada puntaje. El alumnado puede compartir los resultados en parejas o en grupo. El profesorado pide voluntarios que compartan con el resto de la clase sus resultados y entre todos deciden qué perfil es el más común.
- **Respuestas:** Las respuestas varían en función del alumnado.

2. ¿De qué aplicación se trata?

- En esta actividad el alumnado tiene que emparejar cada definición con la aplicación con la que se corresponde. En el banco de palabras ofrecido sobran 3 aplicaciones que no tienen definición: Facebook, Vine y CandyCrush. Al término de la primera parte de la actividad, el profesorado puede pedir que el

alumnado defina con sus propias palabras estas aplicaciones. De esta manera se enlaza con la segunda parte de la actividad, en la cual el alumnado tiene que sacar el teléfono móvil y comprobar qué otras aplicaciones que no están en esta lista posee. Si el uso de teléfonos móviles está prohibido en la clase, se puede usar en su defecto la tableta o el ordenador portátil. Después de hacer una lista con las aplicaciones que cada estudiante tiene en su teléfono, se le pide que individualmente escriba una definición para 3 de ellas. Cuando termine, el alumnado debe leer las definiciones a una pareja y ésta debe tratar de adivinar de qué aplicación se trata.

- **Respuestas:** a. Twitter; b. Instagram; c. Pinterest; d. Snapchat; e. YouTube; f. WhatsApp; g. Google Maps; h. Uber.

3. La aplicación más usada en España.

- Este es un texto adaptado de un artículo en línea publicado por el Periódico (<https://www.elperiodico.com/es/>). Las preguntas de antes del texto pueden mandarse como tarea en casa el día previo o puede darse tiempo en la clase para que se hagan de manera individual o colectiva. El objetivo es que el alumnado se acerque al tema empezando por aquello con lo que está familiarizado (sus hábitos, sus preferencias, las costumbres en su escuela y las de su país). Se recomienda que la lectura se haga de manera individual y que se le dé al alumnado al menos de 20 a 30 minutos para leerlo y buscar las palabras que desconozca en el diccionario.

Después de leer, se contesta de manera individual a las preguntas de comprensión. Tras comprobar las respuestas con un compañero o de manera colectiva con el profesorado, éste divide la clase en grupos y asigna los tópicos de investigación con la idea de que se prepare una pequeña presentación para darse en frente de la clase en la próxima sesión.

- **Respuestas:** 1. Respuesta modelo: La idea principal es que WhatsApp es la manera preferida de comunicarse por los españoles

que disponen de un teléfono móvil, que son la mayoría. El objetivo de la autora es dar a conocer brevemente la historia del uso de WhatsApp en España, destacando el número de usuarios, la frecuencia y propósito de uso, así como advertir de los peligros que conlleva el uso de la mensajería instantánea y mencionar de manera anecdótica cómo WhatsApp puede ser una herramienta útil que los partidos políticos usan para llegar a las masas; 2. Aproximadamente unos 41 millones de españoles usan WhatsApp (el 90,8% de 46 millones); 3. Lo usa principalmente para hablar con la familia; 4. Porque a veces la respuesta no es inmediata a pesar de que la persona que ha recibido el mensaje lo ha visto, o porque a veces no podemos ver cuándo fue la última vez que la persona estuvo en línea; 5. Respuesta modelo: Con la mensajería instantánea puedo comunicarme con mis amigos en cualquier lugar y a cualquier hora; 6. Respuesta modelo: Para ganar dinero. Los usuarios verán su comunicación interrumpida por anuncios. A algunos les molestará tener que ver estos anuncios en sus chats, pero no creo que la gente en España vaya a dejar de usar la aplicación por este cambio; 7. Querían que la gente viera la misa por televisión para probar al otro partido que era un acontecimiento importante y que debía ser retransmitido por la televisión nacional; 8. Respuesta modelo: Antes tenías que ir a casa de tus amigos o tenías que esperar a que tu amigo estuviera en casa cerca de su teléfono fijo para comunicarte con él. Ahora puedes escribir en cualquier momento y lugar, lo que te permite salir a la calle con más tranquilidad y estar siempre localizado.

4. El fascinante mundo de las redes sociales

- El alumnado habla sobre Facebook, una de las redes sociales más populares hoy en día. Antes de comenzar la discusión, asocia las columnas para repasar el vocabulario.

- **Respuestas de la Actividad A.** 1-d; 2-c; 3-h; 4-b; 5-i; 6-a; 7-e; 8-j; 9-g; 10-f.

- En la Actividad B, el alumnado contesta

a las preguntas de manera individual. Después, en parejas, se comparten las preferencias y se completa la actividad C. Una vez terminada la actividad C, se puede pedir al alumnado que compare lo que aprendieron unos de otros para así involucrar a la clase entera en la discusión de sus hábitos y preferencias.

- En la Actividad D, el alumnado crea su propio perfil de Facebook. En caso de que haya acceso a Internet, el profesorado presenta un perfil similar en línea y pide al alumnado que compare su perfil imaginario con el de la red. De manera alternativa, el alumnado puede comparar su perfil trabajando en parejas.

5. Mis fotos

- El objetivo de esta actividad es crear una recolección fotográfica de las últimas vacaciones. El alumnado escoge fotos y usa alguna aplicación gratuita en su teléfono o computadora para crear un collage que narre los acontecimientos de sus últimas vacaciones. En caso de que haya acceso a Internet, se le pediría que escoja una de las plantillas en <https://www.canva.com> - una página gratuita de fácil acceso y registro. El collage se puede pegar en este documento o se puede enviar al profesorado por correo electrónico.
- En la actividad B, una vez compilado el collage, el alumnado escribe una breve composición sobre sus vacaciones, a partir de las fotos seleccionadas. En su composición se le pide que se centre también en el uso correcto del pretérito e imperfecto.
- Después de que termine de escribir, el alumnado intercambia sus composiciones, evaluándolas entre sí y completa la actividad C.
- Para resumir la clase, el profesorado puede pedir al alumnado que resuma las similitudes y diferencias, lo que aprendió, lo que le sorprendió, etcétera.
- Nota: Esta actividad se puede dejar de tarea, con un repaso de semejanzas y diferencias en la clase posterior y una evaluación individual de las composiciones.

MATERIALES

Dispositivo con acceso a Internet, material didáctico adjunto, diccionario y teléfono móvil.

ACTIVIDADES PARA EL ALUMNADO

1. **¿ERES ADICTO A LA TECNOLOGÍA?** A continuación tienes un cuestionario sobre tus hábitos tecnológicos. Escoge la respuesta que más se ajuste a ti y después suma los puntos de acuerdo con la tabla de abajo.

- ¿Cuántas horas al día ves la televisión?
 - Nunca veo la televisión.
 - Entre 2 y 4 horas.
 - ¡Siempre tengo la televisión encendida!
- ¿Cuántas veces al día miras tu teléfono móvil?
 - Menos de 5 veces.
 - Cada vez que tengo un descanso.
 - Mi teléfono es una extensión de mi mano.
- ¿Cómo te comunicas con tus amigos normalmente?
 - En persona.
 - A veces en persona y otras veces por mensajes de texto o chat.
 - ¡Todos mis amigos son virtuales!
- ¿Te gusta jugar a los videojuegos?
 - No, solo me gustan los juegos de mesa como el ajedrez o el *Scrabble*.
 - Sí, a veces, sobre todo cuando juego con mis amigos.
 - ¡Me encanta! Quiero ser un jugador profesional de *League of Legends*.
- ¿Usas el Internet para estudiar o buscar información para tus clases?
 - No, siempre uso la biblioteca para esas cosas.
 - Sí, a veces uso *Wikipedia* pero también uso mis libros de texto.
 - Sí, no hago nada sin consultar antes al dios *Google*.
- ¿Tienes algún perfil en una red social?
 - No, pienso que son una pérdida de tiempo.
 - Sí, pero no lo uso con mucha frecuencia.
 - ¡Claro! En *Facebook*, *Snapchat*, *Instagram*... ¡Me encanta mi vida social virtual!



Ahora vamos a calcular los puntos. Por cada respuesta a, suma 1 punto; por cada respuesta b, suma 2 puntos; por cada respuesta c, suma 3 puntos. ¿Cuántos puntos en total tienes?

1-6 ¡Felicidades! No tienes ningún problema de adicción a la tecnología, aunque probablemente o tienes 85 años o vives en un monasterio.

7-12 ¡Precaución! Tienes mucha capacidad de autocontrol, pero cuidado porque seguramente tus amigos están planeando cómo convencerte de jugar más videojuegos, mirar más tele y hablar con ellos más a menudo por el chat.

13-18 ¡Un caso perdido! Está claro que no puedes vivir sin tecnología, pero...¿y quién puede?

2. ¿DE QUÉ APLICACIÓN SE TRATA? A continuación te vamos a dar una lista de definiciones y tienes que emparejarla con el nombre de la aplicación con la que se corresponde.



- a. Con esta aplicación puedes escribir y leer mensajes que no superen los 140 caracteres. Muchos políticos y famosos la usan para expresar sus opiniones.
- b. Usamos esta aplicación cuando queremos compartir fotos con el mundo y aplicarles filtros para hacerlas más bonitas.
- c. Es una plataforma para compartir imágenes y organizarlas por categorías temáticas como eventos, intereses o hobbies.
- d. Con esta red social puedes intercambiar fotos con filtros divertidos y mensajes de texto que desaparecen después de unos segundos.
- e. Desde esta aplicación puedes subir o ver vídeos de todas partes del mundo. Tiene más de 1000 millones de usuarios activos.
- f. Con esta aplicación las personas pueden intercambiar mensajes de texto gratis de manera individual o en grupos.
- g. Cuando no sabemos cómo ir a un lugar, usamos esta aplicación para obtener direcciones y saber cuánto tiempo nos tomará llegar.
- h. Esta aplicación nos permite transportarnos de un lugar a otro usando coches privados. Hay muchas opciones: coches compartidos, coches de lujo, ¡hasta coches con conductores que hablan español!

Ahora vas a mirar en tu teléfono o tableta. ¿Qué otras aplicaciones usas con frecuencia que no aparecen en esta actividad? Escoge 3 de esas aplicaciones y escribe una definición para cada una de ellas. Después con un compañero traten de adivinar qué aplicación están describiendo.

3. LA APLICACIÓN MÁS USADA EN ESPAÑA.

- ¿Qué aplicación usas con más frecuencia en un día normal? ¿Usan tus amigos la misma aplicación?
- ¿Qué tipo de aplicaciones usan tus profesores en clase? ¿Te gustan? ¿Piensas que son útiles? ¿Por qué?
- En tu opinión, ¿cuál es la aplicación más usada en EE.UU.? ¿Y en el mundo?

¿Es *WhatsApp* la red social más influyente de España?

(Texto adaptado de <https://www.elperiodico.com/es/extra/20170317/whatsapp-red-social-mas-influyente-espana-5904848>)

Con más de 1.200 millones de usuarios en todo el mundo, *WhatsApp* es una de las redes sociales más utilizadas, probablemente la que más. España es el país más aficionado de Europa a esta aplicación móvil, que *Facebook* compró en 2016 por 19.000 millones de dólares.

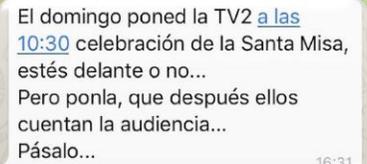
Según el Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS), en España el 90,8% de los usuarios de telefonía móvil tienen la aplicación en su teléfono. De estos, casi la mitad (42,3%) afirma que la usan “continuamente” y el 47,5% “varias veces al día”. No es extraño entonces que *WhatsApp* se haya convertido en un fenómeno social que ha cambiado la forma de comunicarse, de ir por la calle, de relacionarse o de estar localizado, solo 8 años después de su nacimiento, el 24 de febrero del 2009.

La mayoría de usuarios de *WhatsApp* dice que tienen entre 51 y 200 contactos en su agenda y que mantienen entre 5 y 10 conversaciones al día (el 35,3%) o entre 11 y 20 (el 13,2%). El 72% lo hace para hablar con la familia, el 68% con amigos y el 41% para planear actividades.

La forma en que los usuarios interactúan entre ellos a través de Internet ha cambiado mucho ahora que existe *WhatsApp*. Antes, con los correos electrónicos o incluso con los SMS, la respuesta no tenía por qué ser inmediata y se aceptaba que la persona tardara uno o dos días en contestar. Ahora con *WhatsApp* los usuarios tienen mucha menos paciencia y se exige o se espera una respuesta al instante. Aunque la mensajería instantánea rompe las barreras del tiempo y el espacio, genera nuevas formas de exigencia en una conversación que se supone continuada. El problema de esto es que el no responder al instante puede generar mucha ansiedad. Si además ha salido el “*doble check*” o se ve en la información que el mensaje ya fue leído, entonces es mucho peor. De manera similar, la opción de “última conexión” —que muchas personas quitan— también crea muchos casos de ansiedad y dependencia emocional de los usuarios.

Evidentemente, el hecho de que casi todos los españoles que tienen teléfonos inteligentes usen *WhatsApp* convierte a esta aplicación en una poderosa arma de propaganda y publicidad. De hecho, la compañía está pensando en introducir publicidad en los chats.

Uno de los últimos ejemplos de su poder y su rápida propagación fue el mensaje enviado por miembros del partido político que está actualmente en el gobierno, el Partido Popular, en contra de una propuesta del



El domingo poned la TV2 a las 10:30 celebración de la Santa Misa, estés delante o no... Pero ponla, que después ellos cuentan la audiencia... Pásalo...

16:31

partido de la oposición, Podemos, para suprimir la retransmisión de un acto religioso en la televisión pública (TV2). Gracias al mensaje de *WhatsApp*, la audiencia televisiva se triplicó.

Basándote en la información del texto, contesta a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es la idea principal del texto? ¿Cuál es la intención de la autora?
2. España tiene una población de aproximadamente 46 millones de personas. Entonces, de acuerdo a las estadísticas del texto ¿cuántos millones de españoles usan *WhatsApp*?
3. ¿Para qué usa principalmente *WhatsApp* la gente en España?
4. Según el texto, ¿por qué puede causar ansiedad o dependencia emocional el uso de *WhatsApp*?
5. En tus propias palabras, ¿qué significa la frase “la mensajería instantánea rompe las barreras del tiempo y del espacio”?
6. ¿Por qué crees que quiere introducir *WhatsApp* publicidad en sus chats? ¿Como afectará esto a sus usuarios? ¿Crees que la gente no usará la aplicación a consecuencia de este cambio? ¿Por qué?
7. ¿Qué querían conseguir los miembros del Partido Popular en España cuando mandaron un mensaje de *WhatsApp* sobre la celebración de la Santa Misa?
8. En el artículo se dice que *WhatsApp* ha revolucionado la manera “de comunicarse, de ir por la calle, de relacionarse o de estar localizado”. ¿Qué quiere decir esto exactamente? ¿Puedes pensar en diferencias concretas entre la manera de comunicarse antes y después de *WhatsApp*?

Ahora vas a usar el Internet para investigar acerca de los siguientes tópicos:

- Cuáles son las 3 aplicaciones más usadas en EE.UU. o en tu país de origen. Investiga cuándo se crearon, cuántos usuarios tienen, por qué son tan populares, etc.
- Las ventajas y desventajas del uso de redes sociales. Investiga problemas o enfermedades asociados a su uso, el perfil del usuario medio en tu país y explica tus preferencias personales respecto a cada una de ellas.

4. EL FASCINANTE MUNDO DE LAS REDES SOCIALES

Facebook es una de las redes sociales más usadas en España con casi 21 millones de usuarios. Los españoles normalmente la usan en español. ¿Puedes adivinar con qué términos en inglés se corresponden las siguientes expresiones de *Facebook* en español?

A. Asocia las siguientes columnas:

1. abrir una cuenta	a) to tag
2. colgar	b) to share
3. me gusta	c) to post
4. compartir	d) to open an account
5. contraseña	e) to post
6. etiquetar	f) to upload pictures
7. publicar	g) profile
8. muro	h) like
9. perfil	i) password
10. subir fotos	j) wall

B. Ahora contesta a estas preguntas:

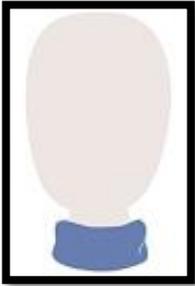
1. ¿Tienes una cuenta de *Facebook* o *Instagram*?
2. ¿Con qué frecuencia la usas? ¿Cuántos amigos tienes allí?
3. ¿Cuántas fotos de perfil tienes?
4. ¿Cuántas veces al día subes fotos a *Facebook*?
5. ¿Cuántas veces a la semana actualizas tu estado?
6. ¿A quién sueles etiquetar en tus fotos?
7. ¿Alguna vez has borrado de tu lista a algún amigo? ¿Por qué?
8. ¿Alguna vez has espiado (*to spy*) las actividades de alguna persona en *Facebook*?

Materiales 26 / 2018. Tecnología e innovación en la enseñanza del español.

C. Después de contestar a las preguntas de la actividad B, compara tus respuestas con las de tu compañero/a y llena el cuestionario abajo:

Cosas que tenemos en común	Diferencias	Cosas que aprendí sobre mi compañero/a

D. Ahora vas a crear tu propio perfil de *Facebook* en español completando las siguientes categorías. ¡Sé creativo!

	Nombre y apellidos	Añade qué te interesa
	Lugar donde vives	Añade tu(s) idioma(s)
	Lugar donde estudias	Añade tus creencias religiosas
	Otro lugares donde has vivido	Añade un apodo o sobrenombre

5. MIS FOTOS

A. Ya creaste tu cuenta en *Facebook* en español; imagina que la subiste a Internet. Ahora escoge alguna plantilla (*template*) en <https://www.canva.com> para crear un *collage* de las fotos que subiste a tu cuenta de *Facebook* en tus últimas vacaciones. También puedes usar alguna aplicación gratuita en tu teléfono móvil para crear un *collage* de unas 3-6 fotos. He aquí un ejemplo:



C. A partir de las fotos que incluiste, escribe un resumen de tus vacaciones: explica lo que hiciste, con quién, cómo lo pasaste, etc.

C. Ahora intercambia tu historia con la de de tu compañero. Lee sobre sus vacaciones y rellena el siguiente cuestionario:

1. Mi compañero prefiere

- ❖ vacaciones relajantes
- ❖ vacaciones activas

2. Mi compañero pasó las vacaciones

- ❖ con su familia
- ❖ con sus amigos

3. Mi compañero

- ❖ lo pasó bien
- ❖ lo pasó mal

4. Mi compañero y yo tenemos

- ❖ mucho en común
- ❖ gustos diferentes



Artículo: Repensar la educación en términos digitales. La enseñanza del español.

Leoncio Pablo Cañamares Ruiz, Mater Academy of International Studies, Miami, FL

Vivimos en una sociedad cambiante, donde gran parte del día lo pasamos conectados a dispositivos digitales. Teléfono móvil, ordenador portátil, smartwatch, Chromecast, Apple tv, Amazon echo y muchos otros dispositivos digitales hacen supuestamente nuestro día más fácil. Entiéndase el adjetivo “fácil” como un sinónimo de “eficiente” en esta frase.

Pero, ¿cómo afecta esto al proceso educativo?

No podemos olvidar que la educación es el gran pilar de la sociedad. Sin educación, la sociedad carecería de sentido y viceversa. Dada esta relación directa, no podemos evitar desde el ámbito educativo el adaptarnos a los cambios que se producen en la sociedad. Vivimos en una sociedad tecnológica donde la educación debe adaptarse a estos tiempos. San Martín (2009) reafirma la idea de la urgente necesidad de renovar los planteamientos educativos en lo que concierne a la conexión entre la educación y la realidad actual en la que se desenvuelve la sociedad. Por ello añade, que no es exagerado considerar la indiscutible influencia de las TIC en la formación del individuo, como una de las principales asignaturas pendientes a superar por las instituciones educativas. Concluye esta afirmación remarcando que el modelo de ciudadano para el que se educaba ya no es el que actualmente vive y circula por los entornos sociales de nuestras pequeñas y grandes ciudades.

El ministro de Educación, Cultura y Deporte, Íñigo Méndez de Vigo comentó en la Convención Nacional de Educación que el PP celebró el pasado 27 de enero de 2018 en Santiago de Compostela que tenemos una imperiosa necesidad de repensar la educación en términos digitales. Como bien indicó, esto afecta no solo también a la manera en la que transmitimos el conocimiento, sino también a la forma de integrar las nuevas tecnologías en el aula. Además, el mismo ministro ha defendido la necesidad de transformar el modo de enseñar y de aprender en las escuelas, adaptándolo a la evolución digital.

Los docentes debemos hacer todo lo posible para no crear una brecha digital entre nosotros y nuestros alumnos. Nos debemos a ellos y es nuestra labor el darles la mejor formación que

podamos. La tecnología es un medio muy poderoso que no se puede dejar de lado, por ello nos debemos adaptar a los cambios sociales y tecnológicos que vive la sociedad. Miedo, desconocimiento, pereza, falta de interés... Podríamos seguir enumerando excusas a las que falsamente acogerse para no adaptarse al mundo digital en el que vivimos. Ya Santos (2009) se preguntaba cómo es posible que un educador “analfabeto” pueda enseñar a “leer y escribir” a sus alumnos este lenguaje visual del que venimos hablando.

¿Para qué queremos maestros y profesores, si nuestros hijos pueden aprender por si solos con los ordenadores hoy en día?

Simplemente, una de las razones por la que necesitamos a estos agentes educativos en las vidas de nuestros hijos e hijas se debe a que el conocimiento no se adquiere con tener solamente la información a nuestro alcance. Es más, un exceso de información produce una dispersión del mismo y no el fin que buscamos, ya que la información que adquirimos o recibimos tiene que ser a su vez transformada en conocimiento. Es decir, entenderla y poder sumarla a nuestros esquemas de conocimiento ya adquiridos previamente. Y todo esto, no sería posible sin una figura como la de un agente educativo como los nombrados previamente que hiciera todo este proceso tan complejo, posible. Murillo (2011) añade que la sociedad tecnológica en la que vivimos lo que hace es abandonar el dirigismo docente para situar al estudiante como centro del proceso, fomentando su participación activa. Remarca que no se debe confundir esto con el hecho de que la presencia del docente deje de ser un elemento necesario e imprescindible; por ello, enfatiza que la figura del docente debe entenderse en su modo más acertado, donde la dinámica del proceso no se centra en una transmisión pasiva de saberes; sino en la construcción activa de conocimiento singularizado en cada alumno, a partir de la temática propuesta por el docente y con la ayuda de éste y de las TIC.

Concluyendo, podemos definir el papel del docente en la sociedad actual como una figura esencial e imprescindible en el proceso educativo, que hace posible la adquisición del conocimiento en los alumnos y alumnas.

Y esto, ¿cómo influye en la enseñanza del español?

Enseñar español como lengua extranjera es un proceso complejo, donde la figura del docente es el eje primordial para que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga éxito. En el ámbito de la enseñanza bilingüe, de las lenguas extranjeras y el español, las TIC son de gran ayuda, pues nos permiten trabajar todas y cada una de las habilidades lingüísticas de una forma integrada e individualizada. Esto supone una motivación añadida, principalmente para nuestros alumnos. Además,

no cabe olvidar, que las TIC nos ayudan a mejorar y acelerar nuestro trabajo diario como docentes; nos permiten un mayor control sobre el rendimiento de los alumnos, facilitando el seguimiento y registro individual de los procesos educativos; nos facilitan la comunicación entre los agentes educativos que participan en el proceso de enseñanza y aprendizaje; nos dotan de unos materiales de enseñanza y aprendizaje personalizados. A su vez, nos proveen de un mundo de recursos didácticos incalculables disponibles en la red.

Queda justificado que la tecnología avanza a gran velocidad y siempre vamos a encontrar detractores en el camino no dispuestos a formarse ni adaptarse a las oportunidades que les brinda la sociedad cambiante en la que vivimos. No podemos querer educar niños del siglo XXI con metodologías del siglo XIX. Steve Jobs, considerado por muchos uno de los mayores innovadores tecnológicos que hemos tenido en el mundo, decía que su trabajo no era caer bien a la gente, que su trabajo era hacerles mejores. Pongámonos, pues, a ello. Somos docentes, así que pongámonos a educar, enseñar y formar a nuestros alumnos, sin olvidar de dónde venimos y hacia dónde vamos. Pongámonos a hacerles mejores.

Bibliografía:

- Méndez de Vigo propone "un MIR educativo de dos años" para acceder a la docencia. (27/01/2018). Levante-EMV. Recuperado de http://www.levante-emv.com/especiales/formacion/2018/01/mendez-vigo-propone-mir-educativo-anos-acceder-docencia-n853_30_40753.html
- Murillo, Linay (2011): Medios de comunicación y nuevas tecnologías en la enseñanza: Planteamiento normativo y contextual. Capítulo 6.
- San Martín, María Isabel (2009): Educación y Sociedad. Una perspectiva sobre las relaciones entre la escuela y tecnología. Cuadernos de Educación, Nº 57 I.C.E. Universidad de Barcelona. Horsori editorial. Barcelona, España.
- Santos, Isabel. (2009): Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. En EDUTEC, Revista electrónica de tecnología educativa, Nº 7, Noviembre de 2009.

TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EN LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN



www.mecd.gob.es/eeuu



[Education Office of Spain - USA](#)



[@SpainEdOffice](#)

Centros Españoles de Recursos

Estados Unidos

[Centro de Recursos de Albuquerque](#)

1701 4th Street, SW
Albuquerque, NM 87102
Tel: 505 724 4743

[Centro de Recursos de Baton Rouge](#)

338 Hodges Hall - LSU (Louisiana State University)
Baton Rouge, LA 70803
Tel: 225 578 7209

[Centro de Recursos de Boston](#)

Healey Library 6th floor, 100 Morrissey Boulevard
Boston, MA 02125
Tel: 617 287 5949

[Centro de Recursos de Houston](#)

Rice University, Rayzor Hall #325 - 6100 Main MS-34
Houston, TX 77005
Tel: 713 348 5451

[Centro de Recursos de Indianápolis](#)

Cavanaugh Hall 205. 425. University Blvd
Indianápolis, IN 46202
Tel: 317 278 1210

[Centro de Recursos de Kenessaw](#)

134 Pilcher Building, Kennesaw State University, 1000
Chastain Rd.
Kennesaw, GA 30144-5591
Tel: 470 578 2197

[Centro de Recursos de Lincoln](#)

61B Henzlik Hall, University of Nebraska-Lincoln
Lincoln, NE 68588
Tel: 402 472 0683

[Centro de Recursos de Los Ángeles](#)

Hollywood High school, 1521 N Highland Av
Los Ángeles, CA 90028
Tel: 323 852 6997

[Centro de Recursos de Miami](#)

Florida International University, University Park Campus,
Green Library Building, Room 593B
Miami, FL 33199
Tel: 305 348 1954

[Centro de Recursos de Provo](#)

35 E North University Parkway
Provo, UT 84602
Tel: 801 422 8107

[Centro de Recursos de Seattle](#)

University of Washington, Padelford B 202 C
Seattle, WA 98195-4360
Tel: 206 221 6571

[Centro de Recursos de Storrs](#)

University of Connecticut, Department of Literatures,
Cultures and Languages
Oak Hall East SSHB Room 219
365 Fairfield Way U-1057
Storrs, CT 06269
Tel: 860-486-1520

Canadá

[Centro de Recursos de Montreal](#)

Université de Montréal, 3150 Rue Jean Brillant,
Bureau C-8097
Montréal, Québec, H3T 1N8
Tel: 514 343 5898

[Centro de Recursos de Toronto](#)

Glendon College, 2275 Bayview Avenue
Toronto, ON, M4N 3M6
Tel: 416 487 6837

[Centro de Recursos de Edmonton \(Alberta\)](#)

13750 Woodcroft Avenue NW
Edmonton, Alberta T5M 3M4
Tel: 780 970 5207

Recursos didácticos en línea

Desde este [enlace](#) podrás acceder a un gran número de recursos didácticos.

Consejería de Educación en Estados Unidos y Canadá

La Consejería de Educación es un órgano técnico de la Misión Diplomática de España, que depende funcionalmente del Ministerio de Educación y Formación Profesional. Se encarga de promover, dirigir y gestionar las distintas acciones educativas en los países de su actuación, Estados Unidos de América y Canadá, sin perjuicio de las competencias y funciones encomendadas a otros órganos de la Misión Diplomática respectiva. De la Consejería de Educación en Washington D.C. dependen cuatro Agregadurías (Los Ángeles, Miami, Nueva York y Ottawa (Canadá)). A cada Agregaduría se adscriben varias Asesorías Técnicas, con sede propia, en Consulados Generales de España, en Departamentos de Educación o en Universidades norteamericanas.

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

2375 Pennsylvania Ave., NW
Washington, D.C. 20037
Tel.: 202.728.2335 / 2336
Fax: 202.728.2313

Agregadurías de Educación

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE LOS ÁNGELES

5055 Wilshire Blvd., Suite 204
Los Angeles, CA 90048
Tel.: 323.852.6997
Fax: 323.852.0759

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE MIAMI

2655 Le Jeune Road, Suite 1000
Coral Gables, FL 33134
Tel.: 305.448.2146
Fax: 305.445.0508

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE NUEVA YORK

358 Fifth Avenue, Suite 1404
New York, NY 10001
Tel.: 212.629.4435
Fax: 212.629.4438

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE OTTAWA, CANADÁ

74 Stanley Avenue,
Ottawa, Ontario, K1M 1P4
CANADÁ
Tel.: 613.741.8399
Fax: 613.741.6901



EMBAJADA
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN ESTADOS UNIDOS
Y CANADÁ